VAE VICTIS

CYBER STRATEGY

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 43
BIMESTRIEL
MARS-AVRIL 2002
France métro. : 5,95 € (39FF)

THIRTY YEARS WAR
L'Europe à l'agonie

MARATHON
Scénario *DBM*

CAESAR IN ALEXANDRIA
Opération Cléopatre

BULGE'44
Retour dans les Ardennes

DOM : 6,40 € (42 FF) - BEL : 7,06 € (285 FB) - CAN : 8,95 $ CAN

BARBAROSSA 1941

BONNE ANNEE A TOUS !

ORDRE DE BATAILLE N° 43

MARS-AVRIL 2002

CALENDRIER : Toutes les manifestations **Journal de marche**
EVENEMENT : **Vincennes 2001** 4
SCENARIO *ASL* : **Russie 1942** 5
ANALYSE : ***Thirty Years War*, GMT** 6
SCENARIO *IMPERATOR* : **Caracalla face à Géta** 8
ANALYSE : ***Blitzkrieg General II*, UGGD** 10
CAMPAGNE + SCENARIO *DBM* : **Marathon** 12
ANALYSE : ***Caesar in Alexandria*, GMT** 18
ART DE LA GUERRE : **La Guerre de 7 ans en Amérique** 20
ENCART-JEU : ***BARBAROSSA 1941***
notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions 30
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 40
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 42
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 44
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 46
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton** 52
LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte
Imperator, De Bull Run à Gettysburg, Typhon, Comptes rendus, Les petites annonces.

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de *VaeVictis*, ainsi qu'un encart publicitaire central de 4 pages « Le Grand Livre du Mois .»

Couverture Batisse, photos BA

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Gabrielle Deprez, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Alexandre Thers, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Antoine Poggioli
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Gabrielle Deprez.

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistante commerciale : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09
Attachée commerciale : Marie-laure Garnier. Tél : 01.40.21.75.34
Abonnements : Gaël Prade : 01.40.21.07.84 Samira Karkour : 01.40.21.07.76
VPC : Françoise David : 01.40.21.17.96

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

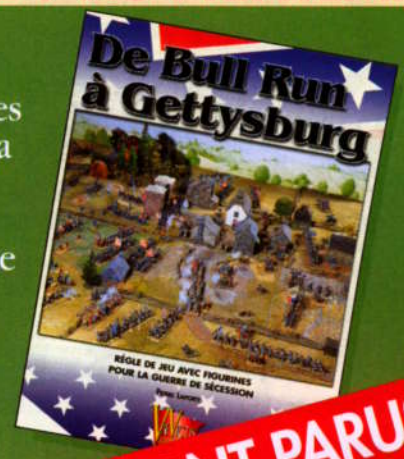
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 31 € / 203,35 FF.
UE et autres pays : 37 € / 242,70 FF.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP. tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 182 938,82 €, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Diffusion pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, Avenue Van Kalken,9. B-1070 Bruxelles. Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09. Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21 E-mail : press@tondeur.be
Abonnements :
6 numéros : 1565 FB / 38,80 € port compris
12 numéros : 3130 FB / 77,59 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2002. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
Présente

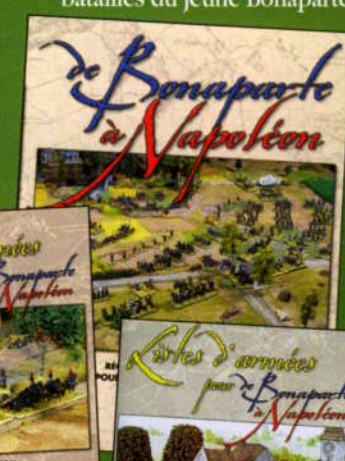
SECTION D'ASSAUT II ARRIVE ! RDV AU PRINTEMPS

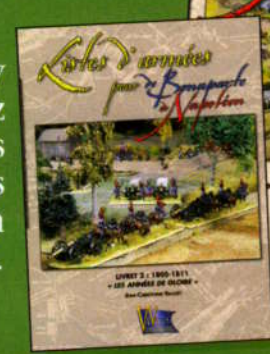


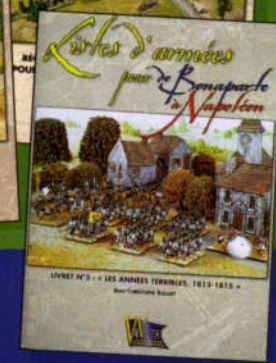
Avec *DBG*, rejouez toutes les grandes batailles de la Guerre de Sécession. Créez vos propres engagements grâce à une règle simple et ludique.

ILS SONT PARUS !

Avec le livret n° 1 des listes d'armées pour *DBN*, revivez les premières batailles du jeune Bonaparte.







De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE

Vae 43

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :

DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°1 ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑
LISTES D'ARMÉEES N°3 ❑
DE BULL RUN A GETTYSBURG ❑

au prix unitaire de 10,95 € (71,83 FF) + **3,55 €** (23,29 FF) de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom.....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....Pays.....

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

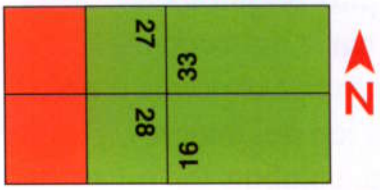
PANZERKEIL

Gologulowka, URSS, le 30 juin 1942,

Les Allemands lancent, leur grande offensive d'été en URSS, appelée opération Blau (bleu), afin de s'emparer des puits de pétrole du Caucase. Dans le cadre de ce plan, la nouvelle division d'infanterie motorisée Grossdeutschland fonce vers la ville de Voronej sur le Don, son premier objectif. La GD perce ainis le front soviétique et s'élance à travers les plaines sous un soleil de plomb. Face à cette menace, l'Armée Rouge amène en hâte des renforts et, à l'aube du 30 juin, les avions de la Luftwaffe repèrent les premières unités blindées adverses. Le Panzer-Bataillon GD du Hauptmann Pössel prend alors la tête de la division. Il détruit quelques T-34 envoyés en reconnaissance puis, adoptant la formation d'attaque en coin, le Panzerkeil — « coin blindé » —, avance vers le village de Golugovka, point d'appui de la résistance adverse.

Conception du scénario : Philippe Naud
Photographie : BA.

PLACEMENT DES CARTES

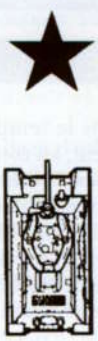


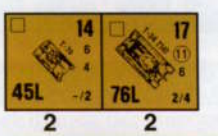
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les allemands doivent contrôler plus de bâtiments à moins de 6 hex. de 16Q1 que les Russes en infligeant plus de CPV qu'ils n'en ont subis.

★ Les Russes se placent en premier	✙ 1	2 ★	✙ 3	4	✙ 5	6	7	8
✙ Les Allemands se déplacent en premier								

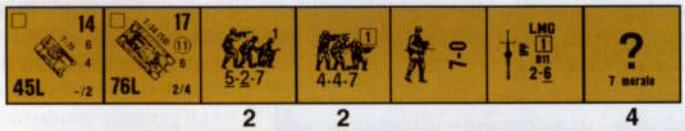
Fusiliers de la 116e Brigade de chars (ELR 3) se placent/entrent comme indiqué : {SAN 3} (voir les RSS 1 et 2).





2 2

Se placent sur les cartes 27 et 28 à l'Est de E compris.



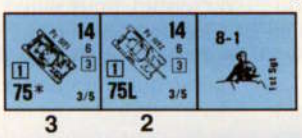
2 2 4

Se placent à < 6 hexes de 16Q1.

2 4 4

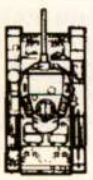
Entrent au tour 2 par les routes du bord est.

Eléments renforcés du Panzer-Abteilung et du Kradschützen-Abteilung « Grossdeutschland » (ELR 4) entrent comme indiqué : {SAN 2} voir les RSS 2 et 3.



3 2

Entrent au tour 1 par le bord ouest.



2 2 2

Entrent au tour 3 par le bord ouest.

6 2

Entrent au tour 5 entre 16/10Q10.

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont très sèches (B25.5) sans vent au début du scénario. Il est interdit de mettre le feu (B25.11) ou de prérégler (C6.4).

Les règles de Steppe (F13.2) s'appliquent sur toutes les cartes ainsi que la poussière des véhicules (F11.74). Les champs de blé (B15) n'existent pas. Toutes les maisons sont en bois.

Placer les *overlays* suivants : X13 en 33P9-P10, X14 en 16Q2-Q3 et X18 en 16R2-S2.

2. L'infanterie entre passager (D6) aux tours 2 et 3. Le canon entre tracté (C10.1). Les deux joueurs peuvent utiliser la table de *cloaking* pour les passagers.

3. Les Allemands sont considérés élite (C8.2). Les 838/338 sont des troupes d'assaut du génie (H1.22) avec un ELR de 5. Les véhicules Allemands entrent avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU).

BALANCE

Russes : remplacer les T-60 par des T-70
Allemands : remplacer les T-70 par des T-60 M40

EPILOGUE

La 116e brigade de chars tente désespérement de ralentir la progression de la phalange de panzer. Ces derniers, servis par des équipages bien entraînés, prennent rapidement le dessus sur les engins soviétiques disposés devant le village. Cependant, plusieurs autres blindés dissimulés dérrière les isbas et appuyés par des fantassins, ouvrent aussi le feu. Pössel ne peut emporter la position avec ses seuls chars et demande par conséquent un appui d'infanterie. Le 2.Schwadron du groupe de reconnaissance, seule unité de la GD à être transportée en SPW arrive alors à la rescousse, soulevant des tourbillons de poussière. Les Soviétiques, également menacés sur leur flanc gauche par d'autres unités allemandes, doivent abandonner le village et retraiter vers l'est.

CAESAR IN ALEXANDRIA

Mission Cléopâtre !

LA SÉRIE *GREAT BATTLE of History* (GMT Games) nous revient, avec un neuvième volume des plus originaux : une carte qui combine hexagones et points à points et un jeu qui intègre, siège, combats terrestres et batailles navales ! Toute cette ingéniosité est mise au service de la fabuleuse aventure égyptienne du grand Jules César.

Frédéric BEY

Les événements relatés dans *Caesar in Alexandria* nous sont connus par le livre « La Guerre d'Alexandrie », écrit par César lui-même. Ils ont été popularisés par le célèbre film « Cléopâtre », avec Liz Taylor et Richard Burton dans les rôles titres.

D'un point de vue strictement militaire, la bataille d'Alexandrie fait partie de la guerre civile qui oppose César à Pompée. Ce dernier, vaincu à Pharsale (voir *Caesar, GBoH volume IV*, GMT Games), a fait voile vers l'Egypte, espérant y rallier ses partisans. César s'est immédiatement lancé à sa poursuite. A son arrivée sur place, il trouve Pompée déjà assassiné et un trône contesté entre Ptolémée XI (13 ans) et sa femme (et sœur) Cléopâtre VII.

Le 7 octobre 48 av. J.-C., César convoque les deux souverains, pour clarifier la situation. Ptolémée ne vient pas au rendez-vous, par contre Cléopâtre y accourt et subjugue littéralement César. Ptolémée, et ses généraux Ganymedes et Achillas, se lancent alors immédiatement à l'attaque, pour tenter de capturer César. Avec seulement 3 200 hommes à sa disposition, face à 20 000 Egyptiens, le général romain est dans une situation périlleuse. Il transforme le palais en forteresse et envoie chercher des renforts. Il fait également occuper l'île de Pharos, grâce à un habile coup de main, pour éviter d'être totalement pris au piège. Il conserve ouverte la voie maritime d'où il attend son salut. Des affrontements indécis se succèdent, jusqu'à l'arrivée de renforts, en mars 47 av. J.-C.

Dès lors, César dispose d'un total de 26 cohortes des VI^{e}, XXXVI^{e} et XXXVII^{e} légions. Il peut maintenant reprendre l'initiative et finit, à la suite de combats de rue acharnés et d'une véritable bataille navale, à mettre en déroute les forces égyptiennes. Ptolémée XII termine noyé dans le Nil et Cléopâtre récupère le pouvoir, qu'elle partage pour un temps avec son frère de 11 ans, Ptolémée XIII (tout le monde a suivi ? NdlR). Elle devient aussi la maîtresse de Jules César, même si cela est une autre histoire...

UNE CARTE ETONNANTE

La carte de *Caesar in Alexandria* est sans nul doute l'élément le plus riche du jeu, avec pas moins de treize types de terrains différents (murs, digues, redoutes, portes, côtes, phare etc.). La majeure partie du plan de jeu est constituée par la ville d'Alexandrie, le Palais Royal et l'île de Pharos, en avant du port. L'innovation principale réside dans la conception de la grille de fond de la carte, qui permet la gestion des déplacements. La mer et le terrain clair, autour de la ville, sont représentés sur des hexagones. La ville en elle-même, avec ses habitations et le Palais Royal, l'est sous forme de blocs (pâtés de maison). Les déplacements entre les blocs, dans les rues en quelque sorte, sont gérés par un système comparable à celui d'une carte « point à point ».

Enfin il existe quelques terrains spéciaux, comme celui de la digue (Heptastadium), qui relie Pharos à la terre ferme. Ces différents types de cases (hexagones ou points) ne suivent pas les mêmes règles en terme d'orientation des unités ou de déplacement de celles-ci. Ainsi, passer d'un point (dans une rue) à un bloc (dans un bâtiment) requiert la dépense de la totalité des points de mouvement de l'unité. Pour déterminer front, flanc, arrière des unités, les choses se compliquent encore, mais le résultat et le réalisme de la simulation sont vraiment probants. On retrouve un peu ici l'esprit de *The Siege of Jerusalem* (Avalon Hill), où les mouvements sur les remparts et dans la ville suivaient des principes comparables.

SCENARIOS ET VICTOIRE

Malgré un sujet limité, dans le temps et dans l'espace, à un seul événement, les concepteurs sont parvenus à doter *Caesar in Alexandria* de trois scénarios complémentaires.

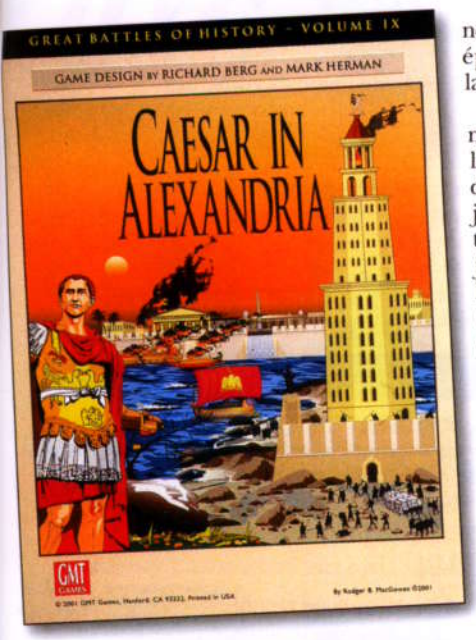
Le premier concerne la bataille pour l'Heptastadium. L'enjeu en est la digue, protégée par des redoutes, et par la même le contrôle de l'île de Pharos. Bien que se jouant en vingt-cinq tours, ce qui n'est pas rien, ce scénario ne relate que la bataille la plus spectaculaire du siège, au cours de laquelle César a même dû se jeter à l'eau (au sens premier du terme), pour sauver sa peau !

Le nombre d'unité est assez réduit : 14 cohortes romaines seulement, avec tout de même quelques navires de guerre dans les deux camps. Le vainqueur est celui qui occupe les deux redoutes de la digue à la fin de la partie. Le second scénario est réduit à la seule bataille navale de la guerre d'Alexandrie. Il constitue un excellent début, pour apprendre à maîtriser les règles de maniement des trirèmes, quadrirèmes et autres quinquérèmes, qui sont issues de *War Galley* (GMT). Les romains disposent de onze galères qui font face à seize navires égyptiens. Les navires sont garnis de troupes, mais il n'y a aucun combat terrestre dans ce scénario. La victoire est ici décomptée uniquement en vertu du

CÆSAR IN ALEXANDRIA

Qualités : Jeu aux mécanismes imaginatifs. Situation très originale et équilibrée. Diversité des forces. Très belle carte.

Défauts : Absence de notes historiques, dignes de ce nom, comme dans la plupart des jeux de Richard H. Berg.



nombre de navires adverses éperonnés ou ayant pris la fuite.

Enfin le troisième et dernier scénario couvre la totalité de la bataille, et il peut, de ce fait, être très long à jouer. En effet, il ne s'arrête que si l'un des deux joueurs contrôle à la fois le Palais Royal (romain au départ) et l'Heptastadium (égyptien au départ), sans atteindre le niveau d'épuisement de son armée. La mort de César conduit à une victoire automatique des Egyptiens. Avec Napoléon et Hannibal, César est un des rares généraux à se voir systématiquement accorder ce « privilège », dans la plupart des jeux d'histoire...

Unites et combats : la lignee GboH

Dans *Caesar in Alexandria*, les Romains disposent d'une armée principalement composées de cohortes de légionnaires. A part celles de la VI[e] légion, unité de vétérans de la guerre des Gaules et de la guerre civile, la majorité des cohortes sont composées de conscrits peu expérimentés. L'armée de César comprend également de l'infanterie gauloise, de l'infanterie légère numide et des archers crétois. Il ne faut pas oublier dans ce panorama les unités d'artillerie, scorpions et balistes, dont le rôle peut s'avérer décisif dans la bataille. La marine de César aligne des birèmes, des trirèmes (dont une cataphractaire, c'est-à-dire « cuirassée ») des quadrirèmes, des quinquérèmes et des vaisseaux de transport. Côté égyptien, le gros de la troupe est formé d'infanterie lourde et d'infanterie légère égyptienne, entourée d'infanterie moyenne, et d'archers. Ganymedes peut également compter sur quelques unités de cavalerie légère, les seules du jeu, et sur une artillerie quasiment équivalente à celle des Romains. La flotte est composée du même échantillonnage (vaisseaux de transport et trirème cataphractaire en moins), mais est plus nombreuse. Toutes ces unités sont dotées des valeurs classiques de la série *GboH* : force, qualité, type et capacité de mouvement. La gestion des combats ne change pas de celle des jeux précédents, si ce n'est via une règle spécifique de « guérilla urbaine ». Cette règle autorise des unités terrestres équipées d'armes de jet, à jaillir de bâtiments pour harceler des ennemis situés en terrain clair, cela sans avoir à engager de corps à corps.

Sur mer, éperonnages et abordages constituent l'ordinaire. Les galères peuvent également se bombarder ou tenter de d'enflammer leurs adversaires !

Une formule gagnante

Malgré un air de famille, les règles de *Caesar in Alexandria* prennent leurs distances avec celles de la série *GboH*. A l'inverse d'autres jeux de la série, il n'est guère possible de se lancer dans une partie sur la seule expérience acquise à *SPQR* ou même à *Caesar*. Les modifications proviennent principalement de la nature de la carte et du caractère urbain de la bataille. Pour ce qui est du système d'activation, le jeu s'inspire plus de *Simple GboH* que du système classique, ce qui lui donne une fluidité appréciable. *Caesar in Alexandria* s'appuie, par ailleurs, sur un matériel de jeu très soigné, dont plusieurs aides de jeu cartonnées, et sur une carte magnifiquement dessinée par Mark Simonitch.

Le plus intéressant demeure le cocktail étonnant que compose ce jeu : peu d'unités, mais d'une bonne variété, du combat naval comme du terrestre, des affrontements urbains, de la stratégie autant que de la tactique et un équilibre global des forces en présence. Les parties sont sujettes à de multiples rebondissements, car les deux joueurs sont obligés d'attaquer et de défendre, s'ils veulent l'emporter. Elles peuvent d'ailleurs basculer à tout moment, de par la nature des conditions de victoire. Grâce au travail d'Alan Ray, qui a effectué les innovations de règles, Berg et Herman sont donc parvenus à mettre efficacement en valeur, un sujet propre à nous étonner, dans une boîte qui est pourtant déjà la neuvième de leur série ! ❐

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.49.93.36 fax. : 03.80.49.96.91
59, rue Berbisey 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

En Français

AZURE WISH
Grand Siècle 51,50€
La Grande Guerre 55,00€
Rossyia 36,50€
Cléopatre n°2, n°3 6,10€
DESCARTES
2ème DB Normandie 21,00€
Ave Tenebrae 24,50€
Cry Havoc 32,00€
Dien Bien Phu 20,00€
Friedland 21,50€
Little Big Horn 35,00€
Kharkov et Rostov 39,50€
Kursk 31,50€
Moskva 31,50€
ORIFLAM
Afrika 35,50€
Alexandria 1801 36,50€
Les Ailes de la Gloire 35,50€
Nach Frankreich 48,00€
Rivoli 1797 48,00€
Sagunto 48,00€
SPQR 48,00€
Eléphants de Guerre 16,00€
Consuls 16,00€
Victoires de Pyrrhus 16,00€
Stalingrad "Uranus" 33,00€
Yom Kippour 35,50€
TILSIT
Chickamauga 1863 38,50€
Iena 1806 45,50€
Les 6 jours de Gloire 32,50€
Vicksburg 1863 38,50€
Waterloo 1815 45,50€
VAE VICTIS 5,95€
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 150,00€
World in flames classic 75,50€
WIF Deluxe Update 57,00€
WIF 2000 Update 65,50€
America in flames (box) 67,00€
Carrier planes in flames 19,00€
Days of Decision II 62,00€
Patton in Flames (box) 76,00€
WIF Comprion CD 47,00€
WIF annual 93 21,00€
WIF annual 94/95 23,00€
WIF annual 98 29,00€
WIF annual Millenium 31,00€
AVALANCHE PRESS
Eylau 54,00€
Great War at Sea :
1898 : Spanish War 64,00€
Mediterranean 2nd 75,00€
North & Baltic 88,50€
Plan Black 55,00€
Plan Orange 49,00€
Russo Japanese 54,00€
Imperium 3 ed. 49,00€
Operation Cannibal 28,50€
Platoon Level Combat :
Airborne 38,00€
Panzer Grenadier 68,00€
Heroïes of Soviet Union 80,00€
Rome at War 60,00€
Second World War at Sea :
Eastern Fleet 62,00€
SOPAC 62,00€
The Invasion of Italy 46,00€
Third Reich 76,00€
Winter Fury 39,50€

AVALON HILL
Axis & Allies 69,00€
Axis & Allies Europe 72,00€
Axis & Allies Pacific 72,00€
Battle cry 72,00€
Diplomacy 72,00€
History of the World 72,00€
Siege of Jerusalem 42,00€
CLASH OF ARMS
1807 : Eagles turn East 65,50€
Achtung Spitfire 33,00€
Borodino '41 40,00€
Close Action 58,50€
Harpoon 4 68,50€
Kolin 1757 51,00€
Landships 58,00€
Infernal Machines 31,50€
Leuthen 65,00€
La Bataille de Albuera 44,50€
La Bataille de Corunna 59,00€
La Bataille de Ligny 73,50€
La Bataille de Lutzen 90,00€
La Bataille de Mt St Jean 52,00€
La Bataille de Talavera 53,00€
La Bataille de Wavre 37,00€
La Bataille d'Orthez 77,50€
La Bataille rules 4 ed. 26,50€
Napoleon at Leipzig 51,00€
Operation Spark 50,00€
Rising Sun 69,50€
Speed of Heat 63,50€
Supermarina I 65,00€
The Emperor Returns 39,50€
The King's War 43,50€
The Rising Sun 69,00€
War of the Union 51,00€
War Without Mercy 66,00€
Zorndorf 56,00€
CRITICAL HIT
Combat ! Stalingrad 76,00€
Guerra Civil 59,00€
Scotland the Brave I 33,50€
Scotland the Brave II 35,00€
Total East front Pack I 17,50€

DECISION GAMES
Battle for Germany 19,00€
Cherkassy Pocket 58,00€
World War One 19,00€
Strategy & T. n°199 22,50€
Strategy & T. n°201 24,00€
Strategy & T. n°202 24,00€
Strategy & T. n°207 24,00€
Totaler Krieg 109,00€
COLUMBIA GAMES
Eagles : Waterloo Set 49,00€
East Front 67,00€
Volga Front 28,00€
Napoleon : Waterloo 45,00€
Québec 1759 42,00€
Sam Grant 58,50€
War of 1812 42,00€
West Front 47,00€
Euro Front 42,50€
Med Front 42,50€
GAMES USA
Borodino 45,00€
Friedland 1807 50,50€
GMT
Africanus 21,50€
Austerlitz 78,50€
Barbarossa North 112,00€
Barbarossa South 70,00€
Battle Line 26,00€
Brandywine 45,00€
Britain Stand Alone 42,00€
Caesar : civil wars 62,00€
Caesar in Alexandria 53,00€
Caratacus 19,00€
Cataphract 76,00€
Chickamauga 94,50€
Clash of Giants 60,00€
Diadochoi 18,50€
For the People 60,50€
Invasion Sicily 39,50€
Ivanhoe 28,00€
Jugurtha 22,50€
Kasserine 53,00€
Lost Victory 51,00€
Operation Mercury 48,00€
Paths of Glory 64,00€
Paths of Glory Guide 28,50€
Phalanx 22,50€
Red Badge of Courage 76,00€
Risorgimento 1859 75,50€
Salamis 24,00€
Simple GBoH 22,50€
SPQR player's guide 22,50€
Thirty Years War 65,50€
Triumph & Glory 70,00€
Ukraine '43 45,00€
Veni vidi vici 13,00€
Wilderness War 64,00€
Zero 54,00€
C3i n°6, n°8 8,50€
C3i n°12 15,00€

NOS TRADUCTIONS
Wilderness War (GMT)
Gotterdammerung (MIH)
Kasserine (GMT)
Fallschirmjaeger (The Gamers)
Paths of Glory (GMT)
Barabrossa Army Group North (GMT)
For the People (GMT)
Traduction des règles fournie gratuitement lors de l'achat du jeu ou disponibles seules au prix de 52f [Les jeux traduits sont indiqués par un]

EN PREPARATION
Morsecode (UGG)
World in Flames (ADG)
L'actualité des traductions sur notre site internet

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

GRD
Strom... Scandinavia 81,00€
Europa n°71 9,15€
MOMENTS IN HITORY
A famous victory 45,00€
All quiet on the w. front 52,50€
Clash of Titans 51,00€
Drive to the Baltic ! 36,00€
Eastwall 39,00€
Fields of Glory 52,00€
Gotterdammerung 62,50€
In Flanders Fields 42,00€
Iron Bottom Sound II 45,50€
Lodz 1914 (zip) 58,00€
Piercing the Reich 39,50€
Royal Tank Corps 51,00€
Triumphant Return 32,50€
Tunisia 43 49,00€
Turning the table 37,00€
Velikye Luki 39,00€
White Ensign 41,00€
MMP
ASL 2nd Edition 69,50€
A Bridge too far 73,50€
Beyond Valor/Red... 91,50€
Blood Reef : Tarawa 73,50€
Doomed Battalions 76,00€
Hollow Legions 52,50€
Paratroopers 45,50€
Solitaire ASL 62,50€
The Last Hurrah 43,00€
ASL Journal #1 28,50€
ASL Journal #2 42,50€
ASL Journal #3 35,50€
Grant takes Command 82,50€
The Skirmisher #1 25,50€

OSG
1806 62,00€
Bonaparte in Italy 53,00€
Highway to the Kremlin 62,00€
Last Days... 43,50€
Napoleon at Bay 60,00€
The Emperor's War 56,00€
THE GAMERS
A Frozen Hell 77,00€
April's Harvest 44,00€
Ardennes 48,00€
Aspern Essling 58,50€
Austerlitz 43,50€
Black Wednesday 56,00€
Burma 78,00€
Champion Hill 44,00€
Circus Minimus 37,00€
Crusader 51,00€
Drive on Paris 65,00€
Enemy at the Gates 82,00€
Fallschirmjaeger 65,00€
Gaines Mill 58,00€
Gazala 59,00€
GD'40 54,00€
GD'41 54,00€
Guderian's Blitzkrieg II 166,00€
Hunters from the Sky 56,00€
In their Quiet Fields II 46,00€
Leros 56,00€
Malvern Hill 64,00€
Marengo 43,00€
Matanikau 51,00€
No Better Place to Die 44,00€
Raging Storm 56,00€
Semper Fi ! 51,00€
Seven Pines 64,00€

Sicily 93,00€
Stalingrad Pocket II 45,00€
This Hallowed Ground 138,00€
This Terrible Sound 155,00€
Tunisia 60,00€
Yom Kippur 45,00€
UGG
Blitzkrieg General II 44,00€
Cold Days in Hell 60,00€
Morsecode 51,00€
Triumph & fall dersert fox 22,50€
EAGLE GAMES
The American Civil War 69,00€
War ! Age of Imperialism 69,00€
ACCESSOIRES
Carte vierge 5,00€
Casiers rangement x3 7,00€
Pince professionnelle 6,50€
Planche pions vierges 4,50€
REGLES FIGURINES
Les Aigles 15 mm 14,50€
Battles French Revolution 24,50€
Charges 23,00€
De Bonaparte à Napoléon 10,52€
Livret 1792-1802 10,52€
Livret 1805-1811 10,52€
Livret 1811-1815 10,52€
De Bull Run à Gettysburg 10,95€
Flint & Steel 34,50€
From Valmy to Waterloo 39,50€
Guet-Apens 42,50€
Warhammer Ancient Battle 26,00€
Armies of the Antiquity 13,50€
Chariot War 17,00€
Fall of the West 21,00€

JEUX DE SOCIETE
Historique - Simulation
Africa 39,00€
Civilisation 44,50€
Les Batailles de Pharaon 45,00€
Empires of Ancient World 40,00€
Hannibal 35,00€
Maharadja 30,50€
Méditerranée 39,00€
Risk ed. Napoléon 50,00€
Risk 2210 A.D. 68,00€
Vinci 17,50€
Détente - Ambiance
Adel Verpflichtet 30,50€
Babel 18,00€
Big Shot 25,00€
Carolus Magnus 36,50€
Castel 14,50€
Les Colons de Katane 30,50€
Seefahrer 36,50€
Stadt und Ritter 34,00€
Corruption 14,50€
Les Dragons du Mékong 25,50€
Elfenland 33,50€
El Grande 39,00€
Evo 30,50€
Kahuna 18,00€
Illuminati 40,50€
Jungle Speed 19,00€
Medina 36,00€
Metro 25,50€
Ra 34,50€
Savannah Café 18,00€
Star Wars Queen Gambit 84,00€
Torres 34,00€

Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 5,50€
Franco de Port à partir de 57€
Europe et DOM/TOM : 8€ de frais de port / pas de franco
Autres Pays : nous consulter
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.49.93.36
Les nouveautés sont indiquées par un - Les jeux fournis avec une traduction par un

IMPERATOR
Extension

Photos tirées du film « Gladiator ». *Cat's Collection*

Frédéric BEY

SCÉNARIO IMPERATOR N°6
CARACALLA ET GÉTA, LA GUERRE FRATRICIDE !

Ce scénario décrit une situation hypothétique. Que se serait-il passé si Géta avait fuit Rome, avant d'être assassiné par son frère Caracalla, et avait tenté de lui ravir le pouvoir par les armes ? Nous sommes en janvier 212, Géta s'est réfugié en Bretagne, sous la protection d'anciens généraux de son père. Tout est en place pour une nouvelle guerre civile !

● REGLES

La totalité des règles sont appliquées.

Tous les peuples non romains démarrent le scénario en paix avec Rome.

● DURÉE

– Le scénario débute en phase A. du tour 212, avec une usurpation de Géta déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 211).

– Il s'achève à la fin du tour 217 ou la fin de l'année pendant laquelle un des deux fils de Septime Sévère (Caracalla et Géta) meurt.

● INITIATIVE

Le joueur romain a automatiquement l'initiative lors du tour 212.

● POSITIONS DE DÉPART

Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 212 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

Joueur Romain :

– Caracalla est seul Augustus. Il n'y a pas de Caesar. L'Armenia est romaine.

– Caracalla dans la zone de Rome ;

– Claudius Claudianus dans la zone de Vindobona ;

– Marius Maximus dans la zone de Durosturum ;

– Claudius Candidus dans la zone d'Antiocha ;

– Fabius Cilo dans la zone de Caparcotna ;

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

– Géta est usurpateur et bénéficie des avantages d'une usurpation d'un Caesar.

– Géta dans la zone de Londinum ;

– Valerius Valerianus dans la zone de Eburacum ;

– Laetus dans la zone de Castra Vetera ;

– Flavius Maternianus dans la zone d'Argentorate ;

– Opelius Macrinus dans la zone de Lambaesis.

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec leurs chefs sur leur face Pax Romana.

Unités de combats romaines

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement des légions, à la date de 212. Rome contrôle toutes les unités de combats sauf les unités de combats empilées avec les chefs du joueur ennemi de Rome.

● VICTOIRE

Le joueur Augustus à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

TABLES DES COMBATS

● RÉSULTATS

Ils sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur

Le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**. Le perdant doit quitter la zone, s'il n'est pas éliminé.

● NOTE DE CONCEPTION

C'est toujours le joueur ayant le résultat le plus avantageux qui est le vainqueur. On peux donc se passer du gras sauf pour les résultats R / R. Dans ce cas, dans chaque colonne de la Table, en allant vers le bas, c'est d'abord le défenseur qui est vainqueur, puis l'attaquant qui le devient, à la ligne suivante. ❐

Renseignement : **fredbey@club-internet.fr**

Remercie-ments à Alexandre Baury, Pierre-Olivier Besset, Julien Bonnard, Stéphane Rony et Claude Vergy pour les tests et les propositions d'améliorations des règles.

Autres errata dans le journal de marche.

TABLES DES COMBATS

1d6	Rapport de Force 1/3 ou –	1/2	2/3	4/5	1/1	5/4	3/2	2/1	3/1	4/1 ou +
– 2 ou –	E/**R**	E/**R**	E/**R**	A/**R**	A/**R**	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	R/**R**
– 1	E/**R**	E/**R**	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **1/4**	R/**R**	**R**/R
0	E/**R**	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **1/2**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A
1	A/**R**	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **1/2**	A/ **3/4**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A	**1/2** /A
2	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **3/4**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A	**1/2** /A	**R**/A
3	A/**R**	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **3/4**	R/**R**	**R**/R	**3/4** / A	**1/2** /A	**1/2** /A	**R**/A
4	A/ **1/4**	A/ **1/2**	A/ **1/2**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A	**1/2** / A	**1/2** /A	**1/4** /A	**R**/A
5	A/ **1/2**	A/ **1/2**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A	**1/2** /A	**1/2** / A	**1/4** /A	**1/4** /A	**R**/A
6	A/ **1/2**	R/**R**	**R**/R	**3/4** /A	**1/2** /A	**1/2** /A	**1/4** / A	**1/4** /A	**R**/A	**R**/A
7	R/**R**	R/R	**1/2** /A	**1/2** /A	**1/4** /A	**1/4** /A	**1/4** / A	**R**/A	**R**/A	**R**/E
8	**R**/R	**1/4**/ A	**1/2** /A	**1/4** /A	**1/4** /A	**1/4** /A	**R**/A	**R**/A	**R**/E	**R**/E
9 ou +	**1/4** /A	**1/4**/ A	**1/4** /A	**R**/A	**R**/A	**R**/A	**R**/A	**R**/E	**R**/E	**R**/E

BLITZKRIEG GENERAL

La stratégie mondiale à la portée de tous !

APRES LE RAPIDE épuisement de la première édition de *Blitzkrieg General*, *VaeVictis* ne tarde pas davantage pour vous présenter ce jeu stratégique sur la seconde guerre mondiale qui constitue une réelle alternative européenne aux produits américains.

Grégory ANTON

Au milieu du flot des jeux d'histoire en provenance d'outre-Atlantique, l'Europe semble avoir bien du mal à se doter de compagnies fiables, capables de satisfaire les joueurs sans connaissance de la langue anglaise et surtout de présenter l'histoire sous un autre éclairage. Par exemple, les Français Jeux Descartes et Azure Wish ont abandonné toute ambition sur le marché du jeu d'histoire après avoir publié d'excellents produits toujours joués aujourd'hui.

Pourtant, une compagnie allemande, UGG (Udo Grebe Gamedesign), parvient à publier avec régularité des jeux d'histoire, principalement sur la seconde guerre mondiale et à une échelle stratégique. Il convient de lui rendre hommage et d'espérer qu'elle constitue un exemple qui sera suivi.

Si les jeux d'UGG sont le plus souvent stratégiques, *Blitzkrieg General* adopte résolument une échelle grand-stratégique. En effet, avec deux cartes et 560 pions, il permet de jouer toute la seconde guerre mondiale, de l'invasion de la Pologne jusqu'à la reddition du Japon en passant par la guerre en Chine et le conflit germano-soviétique.

Les deux cartes représentent, pour l'une, l'Europe et l'Afrique du Nord du Portugal jusqu'à la mer Caspienne et, pour l'autre, le théâtre d'opérations du Pacifique de l'Alaska jusqu'à l'Afghanistan. Tous ceux qui manquent cruellement de place pour assouvir leur passion constateront avec plaisir que ces deux cartes occupent la même place qu'une seule carte d'un jeu américain !

Les pions n'ont pas d'échelle définie mais correspondent grosso modo à une armée. Par exemple, l'armée française de 1939 est représentée par un total de quinze pions (dont cinq navals et un aérien). Malheureusement, ces cartes – à zones – et ces pions sont d'un graphisme que l'ensemble de la rédaction de *VaeVictis* juge affligeant.

Seule consolation, à défaut d'être attractif le matériel est fonctionnel. On trouve également, en plus des livrets de règles et différentes aides de jeu, un jeu de 55 cartes très réussies avec des photos d'époque.

RISK OU WORLD IN FLAMES ?

Ces cartes à jouer n'ont cependant pas un rôle prédominant dans la séquence de jeu, contrairement aux dernières parutions de GMT (*Wilderness War, For the People*, etc.). Elles ne sont là que pour ajouter du piment (souvent historique) à un jeu par ailleurs très simple. En effet, dans la plus pure tradition ludique allemande *Blitzkrieg General* est souvent plus un jeu qu'une véritable simulation historique et un bon nombre de parties divergeront très largement des événements réels. Bref, ceux qui souhaitent trouver du réalisme derrière tous les mécanismes de jeu n'apprécieront pas *Blitzkrieg General* et devraient plutôt reprendre leur partie de *World in Flames*.

Il existe un premier livret de règles dans le jeu avec des règles de base de cinq pages et un second, dit de règles avancées, de treize pages. Tous les lecteurs de *VaeVictis* peuvent se lancer directement dans la lecture des règles avancées sans crainte. Les règles de base sont en effet au niveau de celles de *Risk* ! Par ailleurs, UGG facilite grandement le travail d'apprentissage grâce à un exemple de jeu très détaillé qui n'occupe pas moins de onze pages.

La séquence de jeu n'a rien de très originale avec, après une phase initiale où les joueurs placent leurs renforts, déterminent quel camp a l'initiative et quelle est la météo pour le trimestre joué, une phase de mouvement suivie par une phase de combat et une phase d'exploitation.

Enfin, le tour est conclu par l'évolution de la neutralité américaine, la phase de recherche et de production. A ce stade, chacun des huit belligérants tire également une carte à jouer qui représente soit des bonus au combat, soit des événements aléatoires. Parmi ces derniers on trouve des traités diplomatiques, des bonus sur la production ou encore la possibilité de renverser des gouvernements.

La production, concept central pour tout jeu à cette échelle, se gère très facilement. Chaque province a un potentiel industriel qui oscille de zéro à quatre points. Un second chiffre indique le potentiel de cette même province en cas de conquête. Ainsi, la France métropolitaine, représentée par cinq provinces, dispose de neuf points de production. Par contre, si ces cinq provinces sont conquises, elles ne fournissent plus à son occupant que trois points de production. Ces points peuvent ensuite être dépensés pour produire des unités militaires (aux coûts variables), pour acheter les cartes à jouer ou pour faire de la recherche technologique. Cette dernière permet généralement d'améliorer la qualité des troupes mais elle peut également conduire à la découverte de la bombe atomique.

UN JEU PLUS QU'UNE SIMULATION

C'est surtout en abordant les phases essentielles de mouvement, de combats et d'exploitation que l'on se rend compte que *Blitzkrieg General* est plus un jeu qu'une véritable simulation, malgré l'existence de subtilités à voca-

BLITZKRIEG GENERAL

Qualités : Rapide à jouer, simplicité des règles, faible encombrement, renouvellement de l'intérêt à chaque partie en raison de l'importance des dés et du tirage des cartes événements.

Défauts : Graphismes à améliorer, absence d'historicité dans la plupart des parties.

tion historique. Ainsi, chaque type d'unité a un potentiel de mouvement variant d'une zone (l'infanterie) à trois zones (les flottes). Il est à noter que seuls les avions ont la possibilité de ne pas s'arrêter dans une zone qui contient des troupes adverses, une souplesse qui constitue un important avantage. Les QG permettent quant à eux à des troupes d'infanterie de se déplacer lors de la phase d'exploitation, ce qui est normalement impossible car seuls les blindés et les QG ont la possibilité de se mouvoir lors de cette phase.

Les combats, qui ont lieu dès qu'une unité achève son déplacement dans une zone où se trouvent des troupes adverses, se résolvent d'une manière très simple. Chaque unité a un potentiel de combat et le joueur doit obtenir un résultat au dé inférieur à cette valeur pour infliger une perte à l'adversaire. Voilà pourquoi le jeu contient autant de dés !

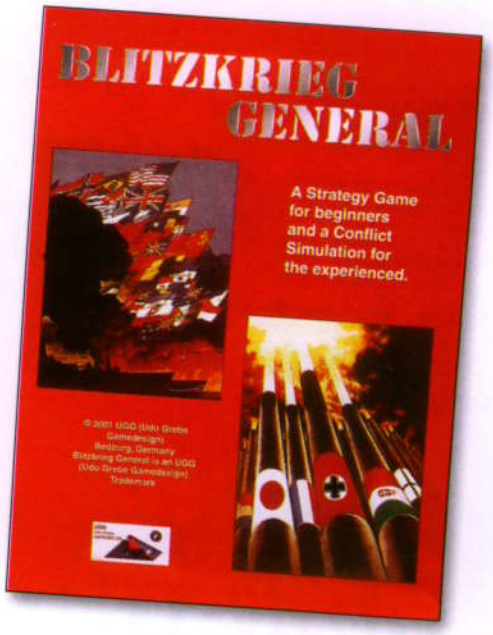
Parmi les seules astuces il faut noter que pour chaque unité blindée le joueur lance deux dés (avec donc deux pertes possibles pour l'ennemi) au lieu d'un pour les autres types d'unités et que le terrain et la météo peuvent réduire la puissance des unités. Inutile de dire que la chance aux dés est cruciale et ceux qui ne font que des six ne devraient pas essayer ce jeu. Toutefois, compte tenu du nombre conséquent de jets au cours d'une partie, la loi des probabilités finit généralement par gommer le facteur chance.

Il convient également de préciser qu'entre la fin des déplacements d'un camp et le début des combats il existe une phase de réaction pour le joueur passif. Une phase dont peut profiter ce camp pour faire réagir les troupes qui sont à proximité de la zone des combats. Attention cependant, seuls les avions et des unités accompagnées par un QG peuvent réagir.

Compte tenu de ces règles de combats il n'est pas étonnant de constater que les batailles opposent souvent un grand nombre de troupes et se concluent avec un grand nombre de pertes pour les deux camps. Il est clair que la finesse n'est pas de mise ! Pourtant, on constate que les gagnants sont justement ceux qui savent ne pas engager l'avenir de la partie sur un seul combat mais en contraignant leur adversaire à ce choix très aléatoire.

Il existe effectivement des enseignements à tirer pour profiter au mieux de ses moyens. D'abord, on observe rapidement que la construction des blindés n'est pas une priorité. Certes, chaque unité blindée peut infliger deux pertes au lieu d'une à chaque combat et elle a la possibilité de se déplacer de deux zones à chaque phase (seulement s'il n'y a pas d'opposition) mais le coût de production apparaît prohibitif. Avec un coût double à celui de l'infanterie et une durée de production triplée il vaut mieux en effet avoir beaucoup d'infanterie. A l'inverse, les QG sont des unités essentielles pour donner une certaine souplesse à son armée lors des mouvements de réaction et d'exploitation. Les flottes ne sont à produire que pour répondre à des besoins spécifiques (expansion maritime et/ou invasion amphibie). Quant aux avions, ils représentent un luxe dont il faut savoir profiter avec mesure.

Parmi les autres finesses à la disposition des joueurs il y a les règles de recherches maritimes, de mouvements ferroviaires ou de guerre sous-marine. Derrière la simplicité des mécanismes se cache en effet un jeu complet.


BLITZKRIEG
GENERAL
A Strategy Game for beginners and a Conflict Simulation for the experienced.
© 2001 UGG (Udo Grebe Gamedesign)
Bedburg, Germany
Blitzkrieg General is an UGG (Udo Grebe Gamedesign) Trademark

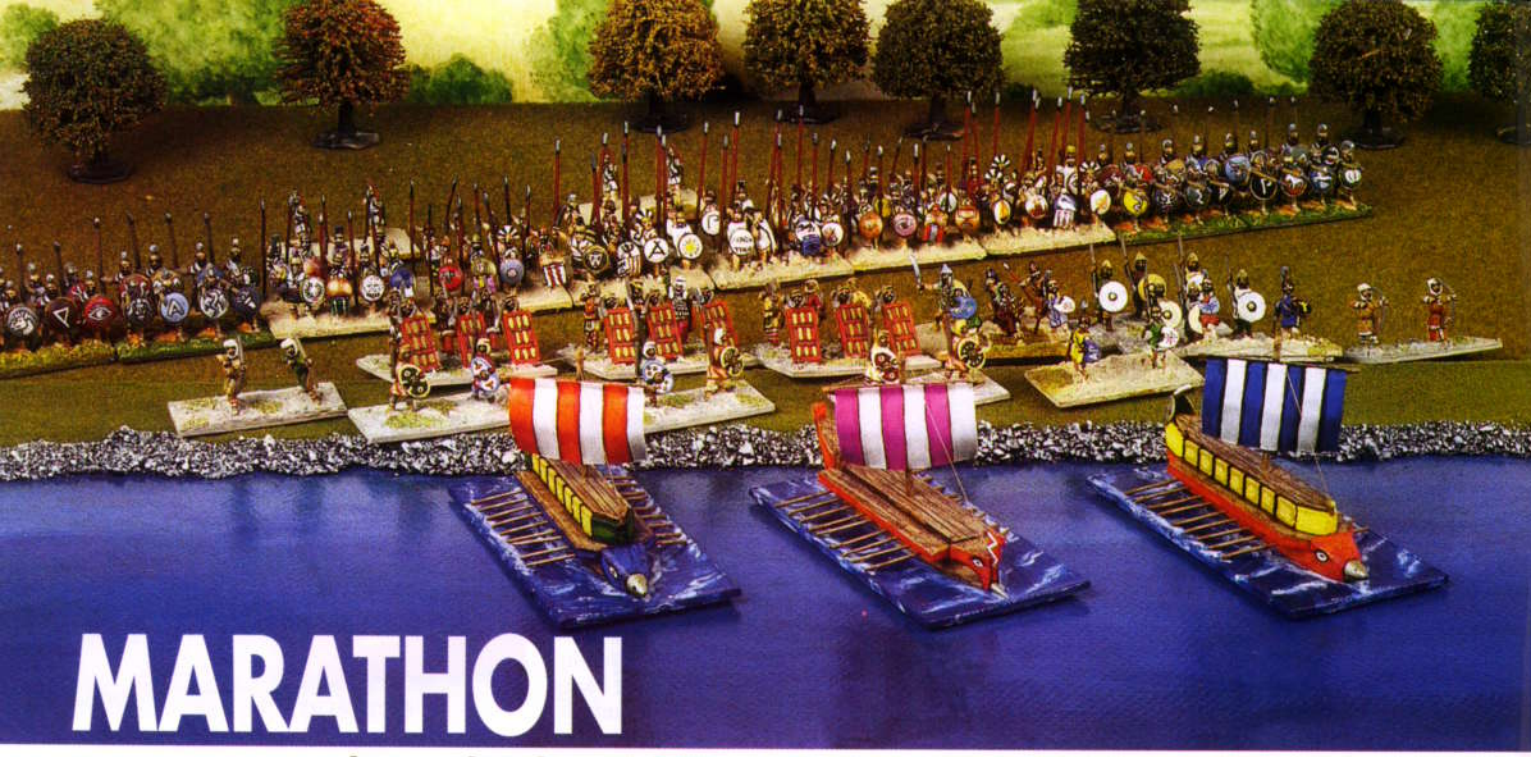
Blitzkrieg General a la possibilité de satisfaire un grand nombre de joueurs à la condition de ne pas en attendre plus qu'il ne peut offrir. Véritable intermédiaire entre *Risk* et *World in Flames* il comblera ceux qui recherchent un jeu rapide sur l'ensemble de la seconde guerre mondiale avec des règles simples. Jouable en une soirée et peu encombrant, il donnera du plaisir à tous ceux dont la passion ludique a de moins en moins de temps et d'espace pour s'exprimer. D'un autre côté, ceux qui s'interrogent sur l'importance d'envahir l'URSS en 1941 ou en 1942 risquent de ne pas trouver de réponse dans ce qui est avant tout un jeu. ❐

OMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE
EUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE
MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES
70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE
14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

FRANÇAIS
RE WISH EDITIONS
de Siècle
nia
57,78€
48,78€
43,45€
batre # 2 ou #3 (pièce)
6,10€
DESCARTES
D.B. Normandie
astion
Havoc
Bien Phu
obal
kov + Rostov
aradjah
terranée
va
22,87€
45,58€
32,01€
21,19€
35,83€
41,92€
33,23€
31,86€
41,92€
33,23€
27,44€
35,83€
38,11€
38,87€
45,58€
32,78€
43,45€
44,06€
49,55€
43,45€
38,87€
44,00€
46,00€
10,52€
10,52€
10,52€
10,95€
ANGLAIS
TRALIAN DESIGN GROUP
ll in Flames Deluxe
ll in Flames Classic
F, Deluxe Rules
rica Aflame
ips in Flames
F, Annual 98
merica in Flames (Kit)
mies in Flames
F Campaign CD
ation in Flames
F Millenium Annual
ays of Decision II
ANCED SQUAD LEADER
lon Hill
ual 91
168,00€
77,80€
22,71€
21,19€
36,59€
29,73€
57,17€
19,06€
47,11€
84,00€
31,86€
62,35€
26,68€
Annual 93 semi-annual #1
Annual 93 semi-annual #2
Annual 97
Croix de Guerre
Going Hot
Kampfgruppe Peiper I
Kampfgruppe Peiper II
Pegasus Bridge
Yanks
Critical Hit
All American : Gamers' Guide
Arnhem the Third Bridge
ASL '97 Pack «Aussie»
ASL '98 Pack «Aussie»
Carnage at Cassino
Critical Hit Mag. Vol. 4 #2
Critical Hit Mag. Vol. 4 #3
Critical Hit Mag. Vol. 5 #2
Critical Hit Mag. Vol. 6 #1
Critical Hit Mag. Vol. 6 #3
Critical Hit Annual 2000
Dienstzinsky Tractor Works
Euro Pack II - The Bulge
Euro Pack IV - North Africa
Euro Pack VI : Partisan
Gamers Guide Pointe du Hoc
Gembloux the Feint
Genesis 40
Guerre Civil
Hell's Bridgehead
Kellam's Bridge
Leatherneck II
Leatherneck III
Ordeal Before Shuri
Platoon Leader 2.5
Pointe du Hoc
Rout Pack II
Scotland the Brave
Scotland the Brave II
Shanley's Hill
Soldiers of the Negus
Stanine 1940
Tiromas' Orchard
Total Pacific Theatre Pack I
Uncommon Valor
Multi-Man Publishing
ASL Rules - 2nd Edition
ASL Solitaire 2nd Edition
Beyond Valor - Red Barric
A Gi's Dozen Scenarios
ASL Journal #1
ASL Journal #2
ASL Journal #3
A Bridge too Far
Blood Reef : Tarawa
Doomed Battalions
Hollow Legions
Last Hurrah
Operation Watchower - Guadal
Paratrooper
Tel.
Cortes Squad Leader
ATTACTIX
8th Army
Arnhem Bridge
Fight for the Sky
AVALANCHE PRESS
26,68€
26,68€
31,86€
67,08€
89,79€
67,00€
73,02€
36,44€
57,17€
83,69€
15,09€
41,01€
12,20€
14,48€
37,35€
19,82€
22,11€
20,58€
21,00€
27,29€
26,68€
31,86€
12,04€
12,04€
12,04€
12,81€
14,48€
23,63€
57,17€
57,91€
38,87€
31,25€
12,04€
12,81€
31,25€
35,83€
74,70€
39,48€
45,00€
44,97€
31,25€
72,41€
67,84€
42,69€
32,78€
44,06€
35,83€
42,69€
40,40€
46,50€
39,48€
69,97€
63,88€
91,32€
17,53€
28,81€
42,53€
35,83€
83,69€
83,69€
59,73€
44,97€
68,00€
46,00€
Tel.
19,67€
19,67€
19,67€
Blood on the Snow
Borodino - Eagles of Empire
Eylau - Eagles of Empire
Friedland - Eagles of Empire
Hannibal at Bay : Rome War
Mac Arthur's Return : Leyte44
Operation Cannibal
Panzer Grenadier
- Heroes of Soviet Union
Red Parachutes : Dnepr
Red Steel : Kishinev
Scotland the Brave
The Invasion of Italy
Third Reich
Winter Fury : Tolvajarvy
Great War at Sea & WWII at Sea
Mediterranean 2nd Edition
Russo-Japanese 1904-1905
SOPAC
Spanish American War 1898
The North & Baltic Seas
US Navy Plan Black
US Navy Plan Orange
2nd WW Sea : Eastern Fleet
AVALON HILL
Age of Renaissance
Axis & Allies Europe
Axis & Allies Pacific
Battlecry
Diplomacy
Flight Leader
Gettysburg!
Hell's Bridgehead
Kellam's Bridge
Leatherneck II
Leatherneck III
Ordeal Before Shuri
Platoon Leader 2.5
Pointe du Hoc
Rout Pack II
Scotland the Brave
Scotland the Brave II
Shanley's Hill
Soldiers of the Negus
Stanine 1940
Tiromas' Orchard
Total Pacific Theatre Pack I
Uncommon Valor
Multi-Man Publishing
ASL Rules - 2nd Edition
ASL Solitaire 2nd Edition
Beyond Valor - Red Barric
A Gi's Dozen Scenarios
ASL Journal #1
ASL Journal #2
ASL Journal #3
A Bridge too Far
Blood Reef : Tarawa
Doomed Battalions
Hollow Legions
Last Hurrah
Operation Watchower - Guadal
Paratrooper
Tel.
Cortes Squad Leader
ATTACTIX
8th Army
Arnhem Bridge
Fight for the Sky
AVALANCHE PRESS
28,20€
44,97€
54,12€
54,73€
60,22€
44,06€
28,20€
60,22€
49,55€
49,55€
35,83€
47,11€
84,00€
43,45€
83,69€
71,50€
50,11€
63,00€
50,16€
63,00€
63,27€
72,41€
72,41€
72,41€
74,70€
39,48€
45,00€
44,97€
31,25€
72,41€
67,84€
42,69€
32,78€
44,06€
35,83€
42,69€
40,40€
46,50€
39,48€
69,97€
31,86€
38,87€
41,92€
N.D.
23,63€
23,63€
54,12€
73,02€
22,87€
16,62€
21,19€
22,11€
31,86€
18,29€
21,19€
121,20€
34,30€
42,00€
22,00€
69,97€
- Player's Handbook
- Naval Review 2000
- Sea of the Dragons
- White Ensign
Home before Leaves Fall
Iena
La bataille d'Albuera
La bataille d'Orthez
La bataille de Corunna
La bataille de Ligny
La bataille de Lutzen
La bataille de Wavre
Landships
- Infernal Machines
Lee Takes Command
Leuthen
Mississipi Fortress
Operation Spark - Leningrad
Prelude to Disaster (WWII)
Regulations of the Year XXII
Summer Storm 1863
- The Devil's to Pay
The Army of the Heartland
The Emperor Returns
The King's War
The Speed of Heat
War without Mercy
Zorndorf «7 years war»
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee
East Front
- Euro Front
- Volga Front
Napoleon
Pacific Victory
Quebec 1759
Rommel in the Desert
Sam Grant
War of 1812
WestFront
- Mid Front
DECISION GAMES
Across Suez
Antietam Campaign
Battle for Germany
Battle for the Ardennes
Blue & the Grey
+ Cherkassy Pocket
Emperor's First Battles
Empires at War
4 Battles of Ancient World I
4 Battles of Ancient World II
4 Battles of Ancient World III
Leningrad
Lords of the Sierra Madre
Napoleon First Battle
Napoleon's Last Battles
Nuts ! North
Nuts ! South
Over the Top
Rebels & Redcoats I
Rebels & Redcoats II
Seven Days Battles
Sun Never Sets
The '45
The Alamo
The Forgotten War (Korea)
12,04€
28,20€
53,36€
23,63€
121,20€
45,58€
41,16€
78,51€
50,11€
79,12€
91,32€
37,35€
60,83€
34,91€
26,00€
86,91€
36,59€
53,20€
35,83€
22,11€
90,71€
21,19€
46,00€
30,34€
45,58€
60,22€
67,00€
57,78€
59,30€
71,50€
45,58€
28,81€
48,78€
80,80€
43,45€
54,12€
56,41€
43,45€
70,13€
45,58€
19,06€
45,58€
22,11€
48,63€
45,58€
63,00€
44,06€
45,58€
19,06€
30,34€
22,31€
45,58€
Thirty Years War Quad
Totaler Krieg 2nd Edition
- Totaler Krieg Player Guide
War of the Rebellion
World War One
EAGLES GAMES
• The American Civil War
• War ! Age of Imperialism
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires
Campaigns from Age of Reason
Chef de Bataillon
Command Decision III
- Command Pack 4, 5 (piece)
- Com. Past 10, 11, 12 (piece)
- Com. Past 13 ou 14 (piece)
Red Baron
Revenge
Sons of the Desert
The Normand
Successors (Ancient empire)
Warfare in the Age of Discovery
Warpoint (Wild West Rules)
GMT
"1863"
Africanus (SPQR)
Air Bridge to Victory
Austerlitz 1805
Barbarossa Army South
Battle Line Card Game
Battles for North Africa
Brandywine Creek
Britain Stands Alone
Caesarcus (Caesar)
Catsphract
* Caesar in Alexandria
Clash of Giants
Crisis : Sinai 1973
Diadochi (Alexander)
Eight Air Force
For the People 2nd Edition
Glory
Invasion Sicily
Ivanhoe
Jugurtha (Caesar)
Julius Caesar
June 6 : D-Day 1944
Kasserine
Lost Victory
Path of Glory Revived
- Path of Glory Players Guide
Prayer's Guide to SPQR
Red Badge of Courage
Ricorgimento 1859
River of Death
Salamis
Silver Bayonet
Simple Great Battles History
SPQR Rules 2nd Ed. (Ziplock)
• Thirty Years War
Triumph & Glory
Ukraine '43
Veni, Vidi, Vici
Wilderness War
Zero
GRD
45,58€
115,00€
23,63€
40,40€
20,58€
64,79€
64,79€
26,68€
26,68€
45,58€
37,35€
38,44€
56,25€
7,47€
10,52€
10,52€
19,82€
25,15€
16,62€
10,67€
11,43€
25,15€
16,62€
45,58€
22,31€
25,15€
75,46€
69,97€
26,68€
45,58€
49,00€
40,40€
19,06€
76,07€
55,00€
63,00€
45,58€
19,06€
45,58€
44,06€
45,58€
60,22€
55,64€
36,44€
30,34€
22,31€
60,83€
59,46€
53,20€
54,12€
68,00€
29,50€
21,19€
79,12€
80,65€
91,32€
24,24€
23,63€
25,00€
41,92€
66,00€
76,07€
45,58€
12,96€
63,88€
59,46€
Balkan Front
Fire in the East
Storm over Scandinavia
War in the Desert
War of Resistance
IVY STREET GAMES
At all Hazards
Stalingrad at Cedar Mountain
Williamsburg 1862
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory
All Quiet in Western Front
Clash of the Titans : Kursk 43
Drive to the Baltic
East Wall : Battle for Dnepr
Fields of Glory
In Flanders' Fields - 1915
Iron Bottom Sound II
Lodz 1914 : First Blitzkrieg
Piercing the Reich
Royal Tank Corps
Triumphant Return : Liberation
Turning the Tables
Velike Luki
White Ensign/ Rising Sun
MULTI-MAN PUBLISHING
Grant Takes Command
The Skirmisher #1
OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena - Auerstaedt Camp.
Bonaparte in Italy
Highway to the Kremlin
Napoleon at Bay
Emperor's War, 1805-1815
QUANTUM
Crossfire (Rules)
- Hit he Dirt
Spearhead Armor Rules
- Across the Sands
- White Star Rising
Tactico Medieval Rules
They Died for Glory
SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania
The Schlieffen Plan
Gorlice - Tarnow Breakthrough
SIMTAC
Alexandria 1801
Sagunto
THE GAMERS
Aspern - Essling
Burma! 1944
Champion Hill
Gaines' Mill
In their Quiet Fields
Leros
Matanikau : Guadalcanal 42
Seven Pines
This Hallowed Ground
This Terrible Sound
Yom Kippur
VICTORY GAMES
Central America
Leatherneck (Battle Hymn)
Move Out (Ambush)
79,12€
91,32€
94,37€
126,38€
130,00€
35,06€
26,68€
28,20€
9,91€
9,91€
9,91€
9,91€
13,57€
8,38€
8,38€
8,38€
9,91€
11,43€
32,01€
28,20€
11,43€
32,78€
15,09€
15,09€
15,09€
40,40€
38,11€
39,48€
12,66€
38,87€
15,09€
38,11€
38,11€
29,73€
34,30€
37,96€
22,71€
40,40€
24,24€
26,68€
52,59€
39,48€
31,86€
13,57€
26,68€
13,57€
21,34€
21,34€
49,55€
51,68€
31,25€
38,87€
47,11€
46,00€
28,51€
29,73€
Third Fleet
Tokyo Express
WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles
- Armies of Antiquity
- Chariot Wars
- Fall of the West
WRG
De Bellis Multitudinis 3.0
De Bellis Antiquitatis 3.0
Règles 7ème rév. - 3000/1485
Rules -3000/1485
Règles 1420-1700 (Français)
Rules 1420-1700
- Army Lists
Rules 1925-1950
Rules 1950-2000
Seven Years War Army Lists
Armies of the Middle Ages Vol. 2
Armies of Macedonian-Punic
De Bellis Civile 1644-45
WEST END GAMES
Air - Cav
The battle of Shiloh
WWW
1944 : the Second Front
Campaigns of the Civil War
Crimean Shield
Fury on Champlain
Ironsides : Irish Rebellion
Kasserine
Long Lance & Henderson
Modern Naval Battle III
Raid on Richmond
Royalists & Roundheads III
Run Silent, Run Deep
Scratch One Flat Top
Spires of the Kremlin
Spitfire: War in the Air 39-41
Tarawa : Battle Bloody Betio
The Last Blitzkrieg
Tide of Fortune
XENO GAMES
Guard du Corps
Longstreet Assault
Russia at War
Seakrieg 4th ed.
Shashi Jalapeno War
This Allowed Ground
XTR (COMMAND PUBLISHING)
Fateful Lightning
Poland 39
Seven Seas of Victory
Victory in Normandy
DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules
- Blow Bugles Blow
Battlefront WWII
Battleground WWII
- Men of Honor
Bodyguard Overlord
Combat : Normandy
- Combat : Rangers
Combat : Stalingrad
Decision in France
44,97€
48,78€
26,81€
14,48€
19,67€
21,19€
9,91€
9,91€
9,91€
9,91€
13,57€
8,38€
8,38€
8,38€
9,91€
11,43€
32,01€
28,20€
11,43€
32,78€
15,09€
15,09€
15,09€
40,40€
38,11€
39,48€
12,66€
38,87€
15,09€
38,11€
38,11€
29,73€
34,30€
37,96€
22,71€
40,40€
24,24€
26,68€
52,59€
39,48€
31,86€
13,57€
26,68€
13,57€
21,34€
21,34€
49,55€
51,68€
31,25€
38,87€
47,11€
46,00€
28,51€
29,73€
Defiant Holland (Ziplock)
Desert Victory
Fields of Honor
Fire & Steel
In the Name of Glory (3rd Ed.)
Kasserine (Ziplock)
Kings & Castles
Modern Spearhead Rules
Marneaude
- Triumph & Fall Desert Fox
Mr Lincoln's War (ACW rules)
Once Upon in the West Indies
Pancho Villa
Patriots & Loyalists Rules
Shaka, Napoleonic Rules
- Fields of Glory
Spearhead (IBM PC)
• Spearhead Great War Rules
Tenjo
The Battle for Dresden, 1813
Total War
MAGAZINES
C3i #5 ou #8 (piece)
C3i #12
C3i #13
The Art of War #29
Command Magazine
#24 (Czechoslovakia 1938)
#39 (Strike North)
#40 (Buena Vista + Moscow)
#42 (Hell before Night)
#49 (Warmaster Chess 2000)
#50 (Back to Iraq)
#52 (Gruenwald)
#53 (Iron Dream)
Europa News
#41, 42, 54, 58, 63 ou 65(pièce)
#66, 67, 68, 69, 70, ou 71 (pièce)
#72 ou 73 (pièce)
• #79
• #80
Naval Sitrep
#15, 18 (pièce)
• #21
Strategy & Tactics
#142 (Tarawa)
#143 (Rio Grande)
#148 (Capredy Bridge)
#151 (Vittoria - Friedland)
#152 (Case Green)
#155 (Delhi)
#160 (Medway)
#166 (7 Days Battle)
#179 (First Afghan War)
#182 (Balkans Campaign 41)
#190 (Changchon 1950)
#192 (Great War in the East)
#194 (Forgotten Axis)
#196 (Vietnam Battles)
#199 (Normandy 44)
#201 (Crimean War)
#202 (Invasion Taipei)
#205 (Boer War)
#206 (Romania 41-42)
• #207 (War of 1812)
Les nouveautés parues entre le 27/09/01 et le 19/11/01 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -



MARATHON

Le triomphe du hoplite grec sur l'archer perse

LA BATAILLE DE MARATHON livrée victorieusement, le 13 septembre de l'an 490 avant notre ère, par les Athéniens et leurs alliés à un corps expéditionnaire perse débarqué en Attique, est une des batailles décisives de l'histoire du monde occidental.

Claude CHENUIL

L'expansion de l'empire perse achéménide a été rapide et ininterrompue sous l'égide de son fondateur Cyrus le Grand, puis de son fils Cambyse (voir l'article de J.P. Imbach dans *VaeVictis* n°31). Lorsque ce dernier meurt en 521 av. J.C. sans héritier, Darius 1er, un noble perse, monte sur le trône après avoir éliminé un usurpateur qui prétendait être le fils de Cyrus. Le nouveau roi est un administrateur compétent et un guerrier courageux, redouté par ses adversaires, mais aussi respecté pour la magnanimité et la générosité dont il sait faire preuve avec les ennemis vaincus.

Digne héritier de Cyrus et de Cambyse, il ne tarde pas à s'élancer à son tour à la conquête de nouveaux territoires. Après avoir repoussé les frontières orientales de l'empire jusqu'à l'Indus, il traverse le Bosphore en 516 av. J.C. et conquiert la Thrace et la Macédoine. Se dirigeant alors vers le nord, il jette un pont sur le Danube et envahit le territoire des Scythes. Mais il n'arrive pas à contraindre ces insaisissables cavaliers à livrer bataille, ceux-ci se contentant de reculer dans l'immensité de leur territoire. L'armée perse, harcelée par les cavaliers ennemis, doit finalement rebrousser chemin pour échapper la destruction. Son sort dépend à présent de la loyauté du contingent des Grecs d'Ionie laissé en arrière pour garder la tête de pont sur le Danube, seule voie de repli.

Malgré les incitations des Scythes, et bien que les Ioniens supportent de moins en moins la domination perse sur leurs cités, les chefs du contingent grec, nommés ou maintenus à la tête de leurs cités par Darius, décident d'attendre comme promis le retour du roi, le sauvant lui et son armée d'une mort certaine.

Leur motivation n'est pas tant le respect de la parole donnée, que la crainte de perdre leurs positions dominantes si leur protecteur venait à disparaître. Si Darius en tire la conclusion qu'il peut compter sur la loyauté de ses sujets grecs, ceux-ci au vu de la médiocre prestation de l'armée perse au cours de cette campagne, se prennent à espérer qu'une révolte aurait de bonnes chances de succès.

REVOLTE DES CITES IONIENNES

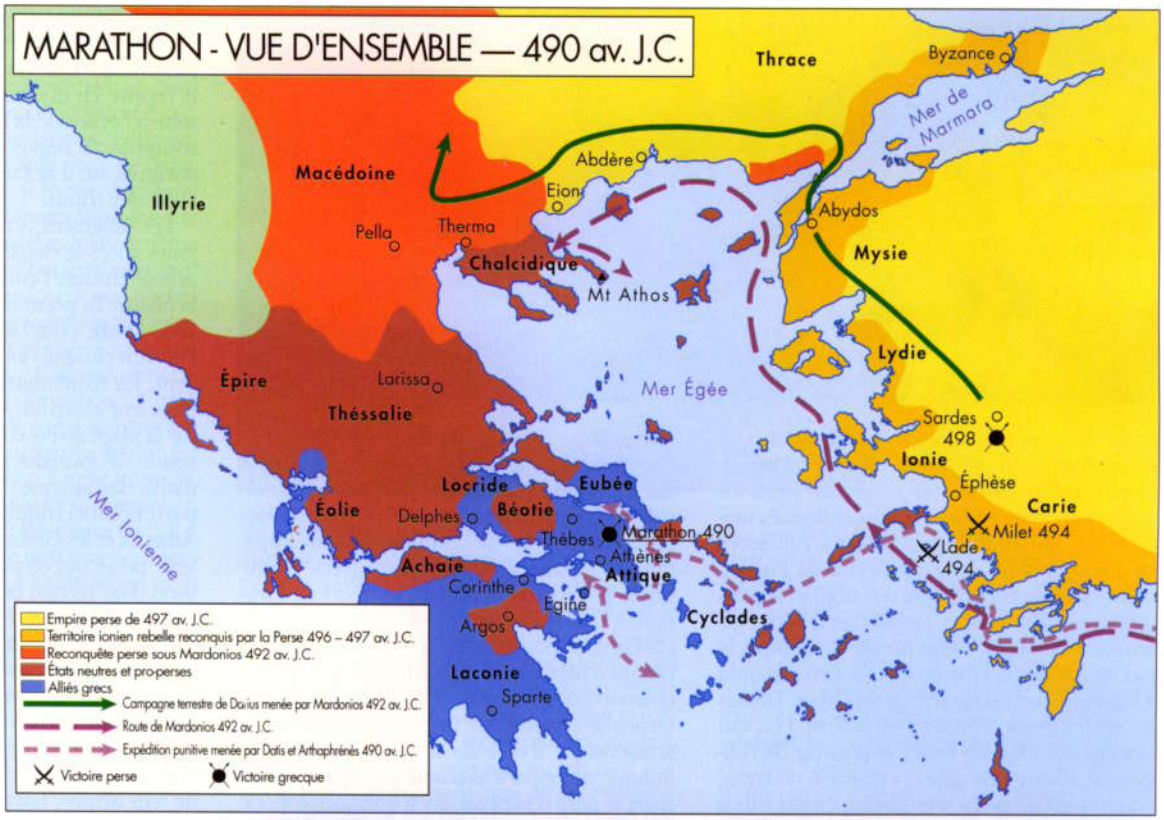
Celle-ci éclate en 499 av. J.C., menée par la cité de Milet et ses chefs Histiée et Aristagoras. Les Ioniens envoient immédiatement une ambassade dirigée par ce dernier vers les cités de la Grèce continentale pour solliciter de l'aide, arguant de la solidarité hellénique contre les « barbares » et des richesses que recèle l'empire de Darius. Cléomène, le roi de Sparte, la plus puissante cité de Grèce sur le plan militaire, hésite puis finalement refuse, effrayé par l'immensité de l'empire perse. Seules Athènes et Erétrie – ville de la côte ouest de l'île d'Eubée – se laissent séduire et envoient des contingents symboliques, respectivement 20 et 5 navires, et qui ne resteront guère qu'un an en Ionie. Au début la révolte est victorieuse, en 498 av. J.C. les Grecs s'emparent de Sardes, la capitale de la satrapie de Lydie, et l'incendient. Mais abandonnées par leurs compatriotes de Grèce continentale, malgré un courage et une résistance opiniâtre, l'empire perse est trop fort pour les seules cités grecques d'Asie Mineure. En 494 av. J.C. la flotte ionienne est détruite à Lade à 50 km au sud d'Ephèse. Milet, la capitale des insurgés, tombe la même année, ses habitants sont massacrés ou emmenés en esclavage, ce qui plonge le monde grec dans la terreur. Quant aux chefs de la révolte, Aristagoras se réfugie lâchement en Thrace où il est tué dans un conflit tribal, tandis qu'Histiée est capturé par les Perses, empalé et sa tête embaumée envoyée à Darius sur l'ordre Artaphrénès, satrape de Sardes et neveu du roi, qui craint de voir son oncle pardonner au traître.

La révolte matée, Darius entend bien se venger à présent des cités de Grèce continentale ayant soutenu les rebelles ioniens, et plus particulièrement Athènes, en les annexant à son empire. Il aurait même ordonné à un esclave de lui répéter chaque soir : « Maître, souviens-toi des Athéniens » afin qu'il n'oublie pas sa vengeance. Pour cela, en 492 av. J.C., il envoie via l'Hellespont, sous le commandement de son gendre Mardonius une armée et une flotte en Europe. Si la reconquête de la Thrace et de la Macédoine, qui ont profité de la révolte ionienne pour rejeter la suzeraineté achéménide, se déroule sans difficultés, la flotte perse naviguant vers l'Attique est fortement endommagée par une tempête alors qu'elle double le promontoire du mont Athos. Les Perses, privés de soutien maritime, sont contraints à la retraite, suscitant la colère du roi qui relève son gendre de son commandement.

DEBARQUEMENT DES PERSES EN ATTIQUE

Malgré cet échec, Darius ne renonce pas à son projet. Il envoie dans toute la Grèce des hérauts chargés de réclamer en son nom « la terre et l'eau » en signe de soumission. A Athènes et Sparte, les émissaires perses sont exécutés en étant précipités respectivement dans une carrière et un puit, les Grecs leur demandant d'aller y chercher la terre et l'eau pour leur maître ! La motivation de Darius n'en est que renforcée et il prépare une nouvelle expédition. Estimant que faire avancer de concert une armée et une flotte par la longue route côtière depuis l'Hellespont est trop complexe, il opte pour une approche plus directe à travers la mer Egée, de Samos à Eubée. L'inconvénient est que la taille de l'expédition est sérieusement limitée par les capacités d'emport des navires. Les objectifs pour cette campagne sont donc relativement modestes, adaptés aux moyens disponibles : punir Athènes et Erétrie et établir une base solide en Grèce continentale en vue d'une conquête ultérieure. L'expédition se ras-

Ci-contre. **L'infanterie perse reflue sous la charge des hoplites grecques et tente de réembarquer dans un désordre indescriptible.**



semble donc à l'été 490 av. J.C. en Cilicie sur la côte sud de l'Asie Mineure. Son commandement est assuré conjointement par un « politique », Artaphrénès le satrape de Sardes, et un soldat de métier d'origine mède, Datis. Les Perses emmènent dans leurs bagages Hippias, l'ancien tyran d'Athènes chassé en 510 av. J.C. par ses concitoyens avec le soutien de Sparte, et qu'ils envisagent de réinstaller au pouvoir une fois la ville prise. Le corps expéditionnaire compte 600 navires, embarquant une force estimée à 6 000 marins, 30 000 rameurs, 6 000 soldats de marine, 1 500 cavaliers et leurs montures, 7 500 fantassins et 1500 non combattants ; contrairement à l'expédition de Xerxes dix ans plus tard, sa composition détaillée ne nous est pas parvenue. Selon les usages perses, cette force est probablement constituée autour d'un noyau de troupes d'élite comprenant les gardes d'Artaphrénès et de Datis et des colons militaires d'origine perse ou mède. Le reste de l'armée doit comprendre des mercenaires d'origine diverses et des contingents recrutés localement dans les satrapies de l'ouest de l'empire, y compris parmi les Grecs d'Ionie à la loyauté douteuse. Les fameux Immortels, composant la garde du roi, sont probablement absents. Les deux points forts traditionnels de l'armée perse sont ses unités d'archers perses ou mèdes appelés sparabara, qui abrités derrière un premier rang de soldats munis de grands boucliers d'osiers délivrent un tir nourri sur leurs ennemis, et les unités montées issues des différents peuples de cavaliers de l'empire.

L'expédition lève l'ancre fin juillet pour se diriger vers Samos en Ionie. De là elle met le cap sur Naxos ; l'île est rapidement conquise et sa capitale incendiée, même si la plupart des habitants parviennent à se réfugier dans les collines de l'île. Les Perses se dirigent alors vers leur premier objectif, en l'occurrence Erétrie sur l'île d'Eubée, dont ils entament le siège. Si Athènes a envoyé dans un premier temps

4 000 hommes à l'aide de cette cité, elle ne tarde pas à les rappeler, suspectant une partie des érétriens de vouloir livrer la ville à l'ennemi pour s'en attirer les faveurs. Effectivement, au bout de six jours de siège, la ville est prise par trahison et pillée, la population réduite en esclavage. Sur les conseils d'Hippias, l'expédition se dirige ensuite vers la baie de Marathon, située à environ 40 km d'Athènes par voie terrestre et à 100 km par la mer ; là, le corps expéditionnaire est débarqué sur une large plaine favorable à la cavalerie perse et un camp installé en attendant l'arrivée de l'armée athénienne. Le choix de Marathon peut paraître surprenant dans la mesure où d'autres sites tous aussi favorables à la cavalerie mais plus proches d'Athènes existent. L'explication est politique : Athènes, comme la plupart des cités grecques de l'époque, est partagée en deux partis, aristocratique et démocratique, qui s'affrontent pour la domination de la cité. Paradoxalement le premier, qui domine alors Athènes, est anti-perse, alors que le second préférerait voir Hippias réinstallé au pouvoir comme tyran par les Perses plutôt que d'être gouverné par l'oligarchie athénienne ! Or la région de Marathon et les villes avoisinantes ont toujours été favorables à la famille d'Hippias. Dans ce contexte, Arthaphrénès et Datis, disposant d'une base d'opérations sûre, espèrent attirer loin d'Athènes l'armée grecque pour permettre aux partisans d'Hippias d'y prendre le pouvoir et obtenir une victoire facile, comme à Erétrie. S'ils échouent, il est toujours possible aux Perses d'envoyer grâce à leur flotte une partie de leurs troupes pendre la cité pendant que le gros des forces athéniennes est fixé à Marathon ; en effet à cette époque la marine athénienne est négligeable et ne peut contester la suprématie navale ennemie.

Stratégie grecque

Les Athéniens ne restent pas inactifs devant les préparatifs perses. Une alliance est conclue avec Sparte : les Lacédémoniens s'engagent à venir à leur secours en cas de besoin. Aussi, dès l'annonce de la chute d'Erétrie, Athènes envoie un messager nommé Philippidès, qui parcourt les 200 km en 24 heures, demander du secours à Sparte. Malheureusement c'est alors la célébration des fêtes d'Apollon, et les Spartiates répondent qu'ils doivent attendre la pleine lune qui marque la fin du festival pour se mettre en mouvement, soit six jours plus tard. Pendant ce temps, les Athéniens ayant appris le débarquement des Perses à Mara-

thon, décident de ne laisser qu'une faible garnison dans la cité et d'envoyer leur armée se porter à la rencontre de l'ennemi. Dans les sources contemporaines sont mentionnés uniquement 9 000 hoplites athéniens renforcés de 1 000 hoplites venus de la ville de Platées, même s'il est probable que des troupes légères (archers, frondeurs et javelinniers) sont également présentes. Cette armée ne comporte pas de cavalerie, type de troupe peu répandu à l'époque dans cette région de Grèce. Depuis les réformes de Clisthène en 507 av. J.C., qui avaient pour but de briser le pouvoir de l'oligarchie athénienne après l'expulsion du tyran, les citoyens de la cité sont divisés en dix tribus définies par des critères géographiques et non plus sociaux. Le contingent de chaque tribu est commandé par un stratège élu et rééligible, chargé de toutes les questions militaires et de tout ce qui s'y rattache en matière de finances, diplomatie et justice. Si le commandement nominal de l'armée est assuré par un polémarque élu pour un an, l'usage veut que les dix stratèges assurent chaque jour à tour de rôle le commandement effectif. Les limites d'un tel système de commandement apparaissent rapidement, et les chefs grecs, y compris le polémarque Callimaque, décident d'instaurer une unité de commandement. Tous s'accordent pour laisser la direction des opérations à Miltiade, membre le plus influent du conseil des généraux, soldat expérimenté, farouche ennemi des Perses et chef du parti aristocratique. Il est le fils de Cimon, un membre influent de ce parti assassiné par le tyran Pisistrate, le père d'Hippias. Il y a quelques années, Miltiade, alors tyran de la Chersonèse de Thrace (la péninsule de Gallipoli) qu'il avait hérité d'un de ses oncles homonyme, était l'un des chefs du contingent ionien qui avait sauvé l'armée perse de la destruction face aux Scythes. Il avait été l'un des rares à préconiser d'abandonner Darius et son armée à leur sort pour libérer les villes d'Ionie, mais son avis n'avait pas prévalu. Quelques années plus tard, fuyant la reprise en main de la région par les Perses suite à l'échec de la révolte ionienne qu'il avait soutenue, il regagne Athènes, la cité de ses ancêtres, où il se fait élire comme stratège de l'une des tribus.

Les Athéniens, arrivant à Marathon plusieurs jours après le débarquement perse, sont surpris de trouver l'ennemi toujours installé dans la plaine. Ils prennent position sur les collines la dominant, pour bloquer la route vers Athènes. Pendant plusieurs jours les deux armées s'observent, les Athéniens sur les reliefs, les Perses dans leur camp adossé à leurs navires échoués sur la plage au nord de la rivière Charadra. Personne ne souhaite initialement prendre l'initiative de l'attaque : les Perses espèrent que le parti démocratique va prendre le pouvoir à Athènes et les Grecs, mal à l'aise devant la cavalerie perse qui dispose sur la plaine de Marathon d'un terrain très favorable, attendent les renforts spartiates. Au bout de plusieurs jours, les Perses constatant qu'aucun soulèvement ne se produit à Athènes et sachant par leurs espions que l'arrivée des renforts lacédémoniens est imminente, décident de modifier leurs plans. Ils commencent l'embarquement le 13 septembre à l'aube sur leurs navires d'une partie de leur armée, notamment toute la cavalerie, en vue d'aller attaquer la ville désormais dépourvue de défenseurs. Le reste de leur armée se déploie sur la rive gauche du Charadra en vue de couvrir l'opération de rembarquement et de bloquer la route d'Athènes, fixant ainsi l'armée grecque à Marathon.

HYPOTHESES & REFLEXIONS SUR LE DEROULEMENT TACTIQUE DE LA BATAILLE DE MARATHON

La plus fameuse bataille de l'antiquité grecque reste, à bien y regarder, fort mystérieuse. Il n'y a un qu'un seul récit nous offrant quelques détails quant à son déroulement, celui d'Hérodote. L'historien grec nous dépeint la bataille d'une façon plutôt succincte : « *Quand l'armée athénienne fut rangée en bataille, ses lignes s'étendirent autant que les lignes médiques ; le centre se trouva formé d'un petit nombre de rangs, c'était le côté faible de l'armée ; mais les ailes présentaient des masses formidables. Les positions prises, les auspices se montrèrent favorables, et les Athéniens, aussitôt qu'on leur en donna le signal, s'élancèrent à la course sur les Barbares. Il n'y avait pas moins de huit stades* [environ 1500 m.] *entre les deux armées. Les Perses, voyant leurs adversaires charger à la course, attendirent le choc ; à leur petit nombre, à cette manière d'attaquer en courant, ils les jugèrent atteints d'une folie qui allait en un clin d'œil les perdre, d'autant qu'ils n'avaient ni cavalerie ni archers : voilà ce que crurent les Barbares... La bataille de Marathon dura longtemps ; au centre, les Barbares l'emportèrent ; le leur était composé des Perses et des Saces ; sur ce point ils furent vainqueurs ; ils rompirent les Athéniens et les poursuivirent en s'avançant dans les terres. Mais aux deux ailes, Athéniens et Platéens eurent le dessus ; ils mirent en déroute les corps qui leur étaient opposés ; puis s'étant réunis, ils se tournèrent contre ceux qui avaient enfoncé leur centre. La victoire des Athéniens fut complète etc.* »

Dans son étude toute militaire (*La bataille de la Marne de l'antiquité. Marathon, d'après Hérodote*), le Général Arthur Boucher a bien mis en évidence que l'amincissement du centre s'expliquait par une raison fort logique : il fallait que la ligne grecque fût aussi étendue que celle des Perses. Il est très probable que le centre aminci des Grecs comptait le minimum de quatre rangs, la profondeur normale (donc celle des ailes très vraisemblablement) étant à cette époque de huit. Si l'effectif des Grecs est assez sûr, 10 000 hoplites environ dont quelques centaines de la petite cité de Platée, celui des Perses est ouvert à des estimations qui vont du simple au double, soit de 25 000 à 50 000 guerriers à peu près. Difficile donc de se livrer à une reconstruction très sûre de la ligne de bataille des troupes de Darius. Selon le général Boucher, qui opte pour l'effectif numérique « haut », les Barbares se seraient rangés sur trente rangs, une formation mentionnée dans la Cyropédie de Xénophon (ouvrage plus théorique qu'historique rappelons-le). Mais d'après les études de Duncan Head, *The Achaemenid Persian Army* et de Nick Sekunda, *The Persian Army 560-330 BC*, la profondeur réglementaire de l'infanterie perse était sur dix rangs. Quelle que soit la solution adoptée, les Barbares bénéficiaient au centre d'une profondeur au moins égale au double de celle de leurs adversaires. En outre, ils y avaient sans doute mis leurs meilleures troupes. Si les Saces, selon la minutieuse description que donne Hérodote de l'armée de Xerxès en 480, ne semblent avoir été que des archers, l'infanterie perse était l'infanterie de ligne des Achéménides, des troupes solides, portant, selon la description évoquée, « *autour du corps, des tuniques à manches, de couleurs variées, et des cuirasses formées d'écailles de fers, qui avaient l'apparence d'écailles de poisson; aux jambes des anaxyrides* [sorte de pantalons amples] *; en lieu de boucliers, des gerrhes en osier, sous lesquels étaient pendus leurs carquois ; de courtes piques, des arcs de grande dimension et des flèches de roseau ; avec cela, des dagues pendues à la ceinture le long de la cuisse droite.* » Cette infanterie n'était donc pas aussi lourde que la grosse infanterie grecque. Mais il est facile d'imaginer les raisons de son succès partiel, au centre de la ligne de bataille. Sérions-les :

1 – Elle bénéficiait de l'avantage de la masse et du poids qu'offrait un nombre de rangs supérieur de plus du double.

2 – Elle était appuyée par des volées de flèches délivrées avant le choc par les guerriers des rangs arrières (les rangs arrières de l'infanterie perse elle-même et/ou les archers saces, probablement tous placés derrière ceux équipés d'armes d'hast), et peut-être encore durant la mêlée.

3 – Elle avait profité sans doute de la désunion qui avait bien dû, peu ou prou, se mettre dans les quatre rangs d'hoplites arrivant sur elle à la course.

Ces quelques avantages tactiques préliminaires n'étaient pas en soi décisifs. On constate en effet que les ailes plus épaisses de l'armée athénienne, sans doute deux fois plus profondes que le centre mais tout de même encore moins profondes, probablement, que celles de leur opposant, s'avérèrent suffisamment puissantes pour finir par renverser l'ennemi.

Un dernier détail du récit d'Hérodote nous éclaire, peut-être, sur la nature de l'armement de l'infanterie perse. Revenons au centre. Ici, non seulement les Perses « *rompirent les Athéniens* » mais encore ils « *les poursuivirent en s'avançant dans les terres* ». Dès lors peut-on imaginer l'infanterie perse comme Duncan Head (Fig. 11, p. 24) et Nick Sekunda (p. 11), rangée derrière des pavois (sparabara), neuf rangs d'archers protégés par un seul de rang de « lanciers » ? Une telle formation aurait pu à la rigueur tenir à distance une mince ligne d'hoplites désunis, mais on voit mal comment les Perses ainsi organisés auraient pu rompre ou enfoncer les hoplites. Quant à les poursuivre, cela semble encore plus invraisemblable. Peut-on croire que les « lanciers », munis de leur seule pique courte, auraient bondi par dessus la ligne des pavois pour attaquer les hoplites en retraite ? La supériorité de l'armement grec, et surtout dans cette hypothèse, l'avantage du grand bouclier (*aspis*), aurait eu vite fait d'effacer le premier échec des hoplites. Il me semble donc plus probable que la formation d'infanterie perse, si elle pouvait s'abriter à l'occasion derrière une barricade de pavois comme cela est attesté à Platée en 479 av. J.-C., gardait, à Marathon, une proportion peut-être variable, mais sans doute importante, de guerriers susceptibles de combattre de pied ferme, et donc équipés de boucliers et de lances. En guise d'illustration, je renvoie pour conclure au dessin du guerrier achéménide par excellence, le fameux « Immortel », donné par John Warry dans son *Histoire des guerres de l'Antiquité*, p. 38, voire à celle du vieil et sommaire Osprey de Jack Cassin-Scott, *The Greek and Persian Wars 500-323 B.C.* (*Men-at-arms Series*, 69), à la planche F2, lesquels nous offrent des images sans doute assez vraisemblables du gros des guerriers du contingent perse à Marathon. ❐

Pierre JUHEL

Defaite des Perses

Miltiade, observant le mouvement ennemi, décide de lancer une attaque immédiate. Son plan, basé sur sa connaissance de l'armée perse et de ses tactiques, est audacieux. Pour éviter de voir la phalange grecque prise de flanc, ce qui est son point faible, il forme une ligne de bataille moins profonde mais aussi longue que celle de l'ennemi. Par ailleurs Miltiade diminue le nombre de rangées d'hoplites au centre du dispositif grec pour renforcer ses ailes et viser la plage où sont tirés les vaisseaux des envahisseurs et, par là même s'opposer à leur rembarquement. Le polémarque Callimaque occupe la place d'honneur dans la formation, à l'extrême droite de la ligne, là où le corps ne bénéficie pas de la protection du bouclier du voisin ; les Platéens forment l'aile gauche. Le déploiement terminé dans la plaine, les Grecs se mettent en marche vers l'ennemi, à 1,5 kilomètre de là. La doctrine grecque habituelle veut que pour garder les rangs en ordre jusqu'à l'abordage de la ligne adverse, l'approche soit faite au pas, au son des flûtes et à un rythme soigneusement réglé. Mais pour conserver l'effet de surprise et éviter que les Perses n'esquissent une parade quelconque face à l'inhabituelle formation athénienne, mais aussi pour limiter les pertes dues au tir des archers ennemis, Miltiade décide de lancer, pour la première fois dans l'histoire, les hoplites au pas de course vers la ligne ennemie. Il est plus probable, compte tenu du poids de l'équipement d'un hoplite, et même si la course en armure hoplitique était une épreuve des jeux olympiques, que les Grecs s'avancèrent lentement vers l'ennemi pour n'accélérer qu'à portée de flèche, soit environ 200 m.

Quoi qu'il en soit, l'objectif recherché par Miltiade est atteint : les Perses distraits par leur manœuvre de rembarquement et surpris par cette attaque qui n'est précédée par aucune action de diversion menée par des troupes légères ou de la cavalerie, ne réagissent pas. La bataille s'engage alors entre les deux lignes, longue et obstinée selon Hérodote. Au centre où sont concentrées les meilleures troupes ennemies, des Perses et des Sakas – un peuple scythe –, la fine ligne grecque finit par être enfoncée et les hoplites mis en déroute. Mais sur les flancs, la supériorité numérique des Athéniens couplée à celle de leur armement leur permet d'écraser les deux ailes perses composées de troupes de moindre qualité. Bien contrôlées, les deux ailes grecques ne poursuivent pas l'ennemi vaincu mais se retournent alors vers le centre ennemi victorieux et le mettent également en déroute. L'armée perse est alors définitivement battue et les survivants, talonnés par les Grecs se replient vers leurs navires échoués par le sable. La bataille se poursuit au milieu des navires que les marins perses essaient de mettre à l'eau et les Athéniens d'incendier. L'âpreté de ce dernier combat est soulignée par le fait que seuls sept navires ennemis sont capturés et que c'est dans cette phase de la bataille que tombent Callimaque et le stratège Stésilaos. Au total 6 400 Perses et 192 Grecs sont tombés, ces derniers étant enterrés dans un tumulus, encore visible de nos jours, érigé au centre du champ de bataille.

Sous les ordres de Datis et Artaphrénès qui ont survécu à la bataille, les Perses survivants et les troupes déjà embarquées prennent la route de la baie de Phalère à proximité d'Athènes. Ce trajet de 100 km nécessite au bas mot une trentaine d'heures pour une escadre lourdement chargée, ce qui fait que la flotte perse arrive devant la ville en fin de journée le 14 septembre. Mais l'armée grecque, consciente du danger qui menace la cité, au lieu de s'adonner aux réjouissances habituelles après une bataille victorieuse, reprend immédiatement la route d'Athènes distante d'une quarantaine de kilomètres et arrive sur les hauteurs surplombant la cité avant la flotte ennemie. Les Perses constatant qu'ils ont été devancés, hésitent sur la marche à suivre : abandonner l'expédition ou provoquer une nouvelle bataille ? Mais quelques heures plus tard, l'armée spartiate, après avoir parcouru la distance entre les deux cités en trois jours, arrive à son tour devant Athènes. Les jeux sont faits désormais, et les Perses décident de prendre le chemin du retour après avoir récupéré sur l'île d'Aegilia, située dans la baie de Marathon, les captifs et le butin d'Erétrie. Darius, dans un geste de magnanimité, pardonnera aux Erétriens et se contentera de les installer sur les rives du golfe persique plutôt que de les vendre comme esclaves.

Consequences de Marathon

D'un point de vue strictement militaire, la bataille de Marathon n'est pas décisive. Bien qu'elle ait sauvé temporairement Athènes du danger perse, elle n'a pas mis un terme au conflit. Humilié mais avec sa puissance militaire à peine écornée et les immenses richesses de son empire à sa disposition, Darius rêve toujours de prendre sa revanche. Malheureusement, les délais nécessaires à l'organisation d'une nouvelle expédition dotée de moyens suffisants pour affronter les états grecs coalisés, des révoltes sporadiques dans son vaste empire et son âge l'empêchent de se lancer dans cette nouvelle aventure avant sa mort, en 485 av. J.C. Finalement son successeur Xerxès, après avoir remis de l'ordre dans l'empire, peut lancer en 480 av. J.C. l'invasion de la Grèce avec une nouvelle armée. Il échouera comme son père, les victoires de Salamine et Platées éloignant définitivement la menace perse.

Du côté grec, Miltiade voit son prestige augmenter considérablement d'autant plus que Callimaque, le commandant en chef, est mort au combat. Souhaitant pousser l'avantage obtenu, il obtient de l'assemblée d'Athènes le commandement d'une force de 70 vaisseaux pour une expédition vers une destination « secrète » qui doit rapporter des richesses fabuleuses à la cité. En fait il s'agit d'attaquer l'île de Paros qui a eu le tort d'aider les Perses dans leur expédition. Malheureusement pour Miltiade, après un siège de 26 jours où il est blessé à la cuisse, devant la farouche détermination des Pariens, les Athéniens doivent plier bagage et rentrer piteusement chez eux. Les passions se déchaînent alors et Miltiade est condamné par l'assemblée athénienne à payer une forte amende de 50 talents pour abus de pouvoir. Il reviendra à son fils de l'acquitter car le glorieux général meurt quelques jours plus tard de la gangrène qui a infecté sa blessure... Cependant Miltiade, malgré sa fin peu glorieuse, continuera au cours des siècles suivants d'occuper une place d'honneur dans le cœur des Athéniens comme celui qui le premier a mis en échec la menace perse.

Mais la bataille de Marathon occupe aussi une place capitale dans les annales de l'histoire militaire. Elle marque notamment l'avènement d'un modèle « occidental » de la guerre qui se caractérise notamment par :

- La mise en œuvre d'un armement technologiquement supérieur à celui de l'adversaire.
- Une discipline librement consentie des soldats.
- Une flexibilité dans la pensée militaire pour s'adapter à de nouvelles menaces.
- Une militarisation de la société avec la notion de soldat citoyen.
- La prédominance de l'infanterie.
- La recherche d'une décision rapide par une seule victoire décisive.
- La prise en compte des facteurs économiques dans la conduite de la guerre.
- Une opposition morale au militarisme, illustré à Athènes par les procès de généraux victorieux mais qui ont outrepassé leurs droits.

Depuis Marathon, ces caractéristiques ont constitué la base de la réflexion militaire occidentale.

Mais surtout, grâce à Marathon, Athènes s'impose comme une puissance majeure en

Grèce et acquiert un prestige considérable dans tout le monde méditerranéen. Même si l'avènement d'un impérialisme athénien aboutira à la désastreuse (pour la Grèce entière et Athènes en particulier) guerre du Péloponnèse, le prestige acquis par Athènes de par sa victoire seule face à l'immense empire perse lors de cette bataille, est tel qu'il lui permettra de mettre en place l'une des plus brillantes civilisations de l'antiquité, qui constituera la base de notre civilisation occidentale. On peut dire que Marathon constitue l'acte de naissance de l'Europe, qui a refusé, par le tranchant de l'épée, d'être seulement « *ce qu'elle est en réalité, c'est-à-dire un petit cap de l'Asie* », pour reprendre l'expression de Paul Valéry.

L'HOPLITE ET LA PHALANGE, LES VAINQUEURS DE MARATHON

Pendant près de deux siècles, de Marathon à Chéronée en 338 av. J.C. qui voit l'avènement du système militaire macédonien, la phalange hoplitique va dominer les champs de bataille du monde méditerranéen. Elle est le fruit d'une longue évolution. Au VIII[e] siècle av. J.C., une révolution se produit dans le système militaire grec, due notamment à la fin d'une période de troubles, à l'apparition d'une classe de petits propriétaires terriens libres et à l'avènement d'une pléthore de cités-états jalouses de leurs libertés. Le mode de combat individuel de « l'âge héroïque », celui décrit dans l'Iliade, est progressivement abandonné au profit d'un mode de combat collectif qui nécessite une discipline et un entraînement rigoureux, la phalange. Dans ce système, l'unité tactique de base est la « file », typiquement de 8 hommes de profondeur, où chaque combattant soutient celui qui le précède et le remplace s'il est blessé ou tué. La phalange constitue une juxtaposition de files dont l'objectif est de maintenir leur cohésion afin que l'ennemi ne puisse pas prendre de flanc les combattants.

L'armement du guerrier grec évolue en conséquence pour s'adapter à ce mode de combat. Un nouveau bouclier apparaît, appelé hoplon, qui va donner son nom au combattant, l'hoplite. C'est un bouclier circulaire d'environ 80 cm à 1 m, en bois recouvert à l'extérieur de plaques de cuir ou de bronze et renforcé à l'intérieur de plaques de métal, d'un poids d'environ 8 kg. Sa forme bombée, si elle favorise le rebond des coups qui lui sont portés, permet également à l'hoplite de le faire reposer sur on épaule, soulageant d'autant son bras. De plus, s'il protège le corps de son porteur, de part sa forme circulaire il déborde sur la gauche protégeant également l'hoplite voisin, ce qui contribue à renforcer la cohésion de la phalange. Cette caractéristique explique également certaines constantes de la guerre hoplitique. Tout d'abord la position d'honneur est toujours celle la plus à droite dans une phalange, car c'est le côté où le corps n'est pas protégé par le bouclier du voisin. Ensuite une phalange aura toujours tendance à « dériver » vers la droite, chaque combattant recherchant au maximum la protection du bouclier de son voisin ! Les boucliers sont décorés de blasons décoratifs, peints ou gravés dans le bronze. Ceux-ci sont d'une infinie variété : motifs géométriques, animaux réels ou imaginaires, lettres, mots ou phrases complètes, portraits, vases, ancres... et ne reflètent que les préférences individuelles. Plus tard, vers le V[e] siècle, des symboles identifiant une cité apparaîtront : le lambda de Sparte, la massue d'Hercule de Thèbes, le trident de Mantinée... Athènes semble-t-il n'a jamais eu de symbole spécifique.

Autant la forme de l'hoplon est à peu près standardisée, autant le casque de l'hoplite peut revêtir de multiples formes, selon les goûts de son propriétaire. Au fil des âges il va néanmoins avoir tendance à se simplifier et à s'alléger. Ainsi les modèles corinthiens recouvrant entièrement le visage, très populaires au début de la période hoplitique, vont être progressivement remplacés par des modèles plus légers et offrant une meilleure audition et un plus grand champ de vision au combattant, comme par exemple le type Pylos. La cuirasse de l'hoplite suit une évolution similaire : si au modèle dit « en cloche » du VIII[e] siècle succède progressivement le modèle « musclé ». Ces protections entièrement en bronze, si elles ne disparaissent jamais totalement (la cuirasse « musclée » à Rome sera l'un des attributs des officiers supérieurs), ne tardent pas dès le VI[e] siècle à être remplacées par des cuirasses moins coûteuses, faites de couches de lin superposées renforcées de plaques ou d'écailles de bronze. Celles-ci autorisent également une plus grande liberté de mouvement au combattant. Dernière composante de la panoplie défensive de l'hoplite, des cnémides en bronze, modelées de manière à imiter les muscles, protègent les jambes.

L'arme offensive principale de l'hoplite est la lance, longue de 2 à 3 m, dotée à une extrémité d'une pointe en fer et à l'autre d'un contrepoids en bronze qui peut également remplir une fonction offensive en cas de besoin. Le guerrier grec est également armé d'une épée en bronze d'une soixantaine de centimètres de long dotée de deux tranchants, conçue pour donner des coups de taille. Progressivement à partir des VI[e] et V[e] siècle apparaît le kopis, une arme de dimensions similaires mais avec un seul tranchant et légèrement courbe, originaire probablement d'Etrurie.

La guerre en Grèce avant les guerres médiques est une activité simple, brutale et rapide. Quand un conflit survient entre deux cités, un rendez-vous est pris d'un commun accord sur un champ de bataille dégagé où les deux phalanges s'ali-

PERSES ACHEMENIDES ET GRECS SUR LES TABLES DE JEU D'HISTOIRE

Comment les adversaires de la bataille de Marathon se comportent-ils sur une table de jeu avec la règle *DBM 3.0* ?

– **Perses achéménides** (liste d'armée n°60, livre 1) : les conseils de Christophe Sciangulla, « le satrape grenoblois », dans *VaeVictis* n°31 restent globalement valables, même si la nouvelle édition des listes d'armées et la version 3.0 de *DBM* ont introduit quelques changements diminuant quelque peu l'efficacité de cette armée : impossibilité de prendre sans général allié des hoplites Irr Sp (O), limitation de la mobilité des Immortels et autres Bw (X). La liste d'armée offre toujours un large éventail de troupes, mais aucune de celles-ci n'est assez puissante et/ou nombreuse pour permettre à elle seule d'obtenir la victoire. Pour cela, l'émule de Cyrus le Grand ou de Darius devra employer de manière coordonnée ses différentes composantes.

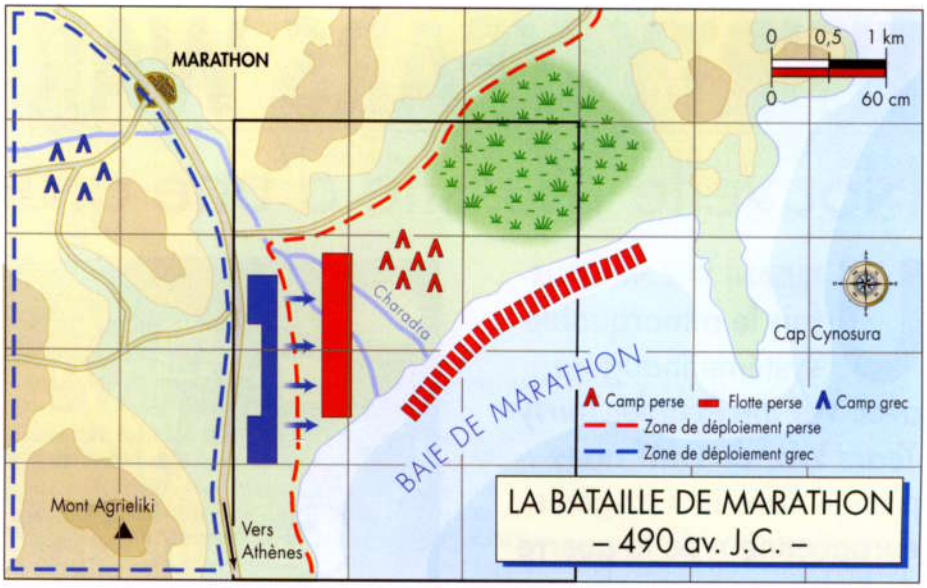
Les Perses achéménides disposent cependant d'atouts les rendant dangereux à affronter pour n'importe quel type d'armée : des tireurs nombreux et résistants au corps à corps (notamment les éléments doubles de Bw (X) et plus particulièrement les Immortels), un large choix de troupes légères qui permettent de s'accommoder de pratiquement toutes les combinaisons adversaire/terrain, sans oublier lorsque l'on joue Cyrus le Grand des options « exotiques » et potentiellement déstabilisantes : chars à faux Exp (O) et tours mobiles WWg (S). C'est donc une armée pour joueurs en finesse, mais qui nécessite un apprentissage certain à la fois pour trouver l'organisation optimale et en maîtriser l'emploi.

– **Grecs hoplitiques** (liste d'armée n°52, livre 1) : contrairement aux Achéménides, cette armée est composée presque exclusivement d'un seul type de troupe, des hoplites Sp, qui peuvent être déclinés dans plusieurs variantes : régulier ou irrégulier, classe (I), (O) ou (S). Cette infanterie, si elle est peu mobile, offre un excellent rapport budget-efficacité lui permettant de faire face avec succès en combat frontal à pratiquement n'importe quel type de troupe, notamment montées. Les modifications introduites dans la version 3.0 de *DBM* ont, de plus, sensiblement amélioré l'efficacité de ce type d'armée à base d'infanterie lourde en augmentant la profondeur de la zone de déploiemént et en limitant les possibilités d'embuscade, ce qui permet d'arriver plus facilement au contact d'un adversaire plus mobile.

Plusieurs variantes sont possibles avec cette liste, au premier rang desquelles l'option spartiate qui offre plusieurs caractéristiques intéressantes : des hoplites (dont une partie de qualité (S)) et un commandement entièrement régulier qui améliorent sensiblement la mobilité et la souplesse d'emploi de l'armée, et la possibilité de prendre un nombre substantiel de plaquettes d'hilotes Hd (O) pour augmenter les seuils de démoralisation. Défauts de cette variante, l'absence complète de cavalerie et trop peu de troupes légères de qualité. Autre option intéressante avec cette liste, l'armée athénienne : ici les hoplites sont irréguliers (O) et les généraux alliés. Cela rend cette armée moins mobile comparée à la variante spartiate, mais le nombre de plaquettes d'hoplites alignées est nettement plus élevé. De plus les Athéniens disposent de troupes légères plus nombreuses, dont un corps entier de cavalerie légère LH (O) thessalienne, et des archers Ps (O) qui peuvent soutenir les hoplites, ce qui les rend plus polyvalents.

Quelle que soit la variante, les émules de Miltiade et Léonidas doivent néanmoins faire attention à un certain nombre de points. Tout d'abord, il faut éviter à tout prix le combat warband/hoplites, les probabilités garantissent pratiquement la défaite de ces derniers, sauf circonstances exceptionnelles (avantage du terrain, débords, chance...) ! Ensuite, il faut veiller à bien couvrir les flancs de l'armée, en utilisant de préférence le terrain compte tenu de la faiblesse de cette armée en cavalerie. Une solution est d'avoir une voie navigable (WW) sur un flanc ; il est donc fortement recommandé de prendre des bateaux. Dernier point, il faut jouer « agressif » pour amener les hoplites au contact de l'adversaire le plus rapidement possible. Faute de quoi, même s'il est toujours long et difficile d'enfoncer une ligne d'hoplites, un adversaire plus mobile y parviendra en la fixant avec des troupes légères et en concentrant ses attaques en un point de celle-ci. ❐

gnent l'une face à l'autre. Une fois les cérémonies envers les dieux effectuées, c'est la charge frontale entre les deux blocs, sans aucune tentative de manœuvre. Le poids de l'équipement de l'hoplite, approximativement 23 kg, et la rigidité de la formation n'offrent guère d'autre possibilité ; l'utilité tactique des troupes légères n'a pas encore été perçue et la guerre dans la Grèce antique reste l'apanage exclusif des petits propriétaires terriens capables d'acheter le coûteux équipement nécessaire. Cette manière de combattre n'est pas sans évoquer une mêlée de rugby car une fois le combat au corps à corps engagé, les rangs enchevêtrés des combattants ne se prêtent pas à de brillantes démonstrations d'escrime ; les rangs arrière interviennent en poussant ceux qui les précèdent. La victoire revient à la phalange la plus solide moralement et physiquement. Une fois une phalange rompue, la cause est entendue. Les hoplites vaincus jettent leurs boucliers pour s'alléger et ainsi échapper aux vainqueurs qui ne peuvent les poursuivre, ce qui limite le carnage. Après le combat, les ambassadeurs des vaincus viennent demander aux vainqueurs l'autorisation d'enterrer leurs morts ce qui revient à reconnaître la défaite dans la bataille et le conflit. Cette forme de guerre convient bien aux petits paysans qui composent le gros des deux armées : l'effusion de sang restée limitée et « l'affaire » est réglée promptement, ce qui leur permet de retourner rapidement vaquer à leurs champs, le conflit ne perturbant pas ainsi l'économie de la cité. ❐



Les Grecs sont des *Essex* et des *Chariot* peintes par Gilles Wielgosz, les Perses sont des *Essex* achetés chez *Hinds figures*. Les figurines 25 mm sont peintes par C. Agostini. *Photos de Nicolas Stratigos.*

Scenario *DBM* 15 mm

Ce scénario simule l'affrontement entre Athènes et le corps expéditionnaire perse dans la plaine de Marathon. Les ordres de bataille proposés ne respectent pas strictement les listes d'armées *DBM* pour coller au plus près à la réalité historique, du moins telle qu'elle nous est connue. Chaque figurine représente approximativement 50 fantassins ou 40 cavaliers.

Déploiement

Le joueur grec est l'attaquant. Le déploiement se fait comme dans la règle version 3.0, avec les limitations suivantes :

- Les deux armées doivent respecter les zones de déploiement indiquées.
- Aucune marche de flanc n'est autorisée.
- La rivière est testée normalement ;
- Tous les navires perses sont échoués sur le rivage proue vers le large.
- Tous les généraux grecs sont automatiquement fiables.
- Le temps est clair et sec sans nuage et la bataille débute à midi.

Regles spéciales

- **Pour avantager le joueur perse :**

UN PEU : – Des dissensions apparaissent dans le camp grec, le tirage au sort de la fiabilité des généraux grecs se fait normalement.

OU – Miltiade n'a pas eu gain de cause, les Grecs se déploient selon la coutume : toutes les Sp doivent être sur deux rangs de profondeur lors du déploiement.

BEAUCOUP : – Des troubles opposent partisans et adversaires des Perses à Athènes ; les Grecs sont contraints de lancer un assaut prématuré avant que l'ennemi ne rembarque sa cavalerie. Le joueur perse dispose au déploiement du corps de cavalerie en plus de ceux de Datis et d'Artaphrénès.

- **Pour avantager le joueur grec :**

UN PEU : – L'armée perse étant quelque peu désorganisée par les opérations de rembarquement, les généraux perses sont traités comme des généraux irréguliers pour l'affectation des PIP.

OU – Les Spartiates ayant raté la bataille à quelques heures près, le corps spartiate est traité comme une marche de flanc normale qui doit rentrer obligatoirement par l'une des routes de la carte.

BEAUCOUP : – Les Spartiates ont décidé de voler au secours des Athéniens sans attendre la fin de leur festival. Le joueur grec dispose dès le début de la partie du corps spartiate en renfort. Le général spartiate devient le commandant en chef (le commandant en chef athénien devient un sous-général), et compte tenu du prestige militaire de sa cité, son corps se déploie obligatoirement à la droite de l'armée grecque. ❐

Armee grecque

1er corps, Callimaque
- général allié: Irr Sp (O)
- hoplites : 19 Irr Sp (O)
- archers : 2 Irr Ps (O)
- javeliniers : 4 Irr Ps (I)
- 6 bagages 23 E.E., démoralisation 8

2e corps, Miltiade
- commandant en chef : Irr Sp (O)
- hoplites : 15 Irr Sp (O)
- javeliniers : 8 Irr Ps (I)

20 éléments équivalents, démoralisation 7

3e corps
- général allié : : Irr Sp (O)
- hoplites : 15 Irr Sp (O)
- archers : 3 Irr Ps (O)
- javeliniers : 2 Irr Ps (I)

18,5 éléments équivalents, démoralisation 6,5
Total 257 points, 61,5 E.E., démoralisation à 31.

Corps spartiate supplémentaire
- commandant en chef : Reg Sp (S)
- citoyens spartiates : 11 Reg Sp (S)
- perioikoi : 10 Reg Sp (O)
- 2 bagages

Soit au total 154 points, 22 éléments équivalents et démoralisation à 8.

Armee perse

1er corps, Artaphrénès
- commandant en chef sur chariot : Reg Cv (O)
- Sparabara : 6 Irr Bw (X) et 6 Irr Bw (O)
- archers scythes : 8 Irr Bw (O)
- marines phéniciens : 2 Reg Ax (O)
- arméniens : 2 Irr Ax (O)
- javeliniers pisidiens : 4 Irr Ps (S)
- archers caspiens : 4 Irr Ps (O)
- trirèmes : 2 Reg Gal (O)
- 4 bagages 29 E.E., démoralisation 10

2e corps, Datis
- sous général à cheval : Reg Cv (O)
- Sparabara : 6 Irr Bw (X) et 6 Irr Bw (O)
- hoplites ioniens : 6 Irr Sp (I)
- paphlagoniens : 5 Irr Ax (O)
- javeliniers pisidiens : 4 Irr Ps (S)
- trirèmes : 2 Reg Gal (O)

26 E.E., démoralisation 9, 156 AP.

Soit au total 274 points, 55 éléments équivalents et démoralisation à 28.

Corps de cavalerie supplémentaire
- sous général à cheval : Reg Cv (O)
- cavalerie perse ou mède : 7 Irr Cav (O)
- cavalerie bactrienne : 2 Irr LH (S),
- cavalerie scythe : 2 Irr LH (F)
- marines égyptiens : 2 Reg Sp (O)
- auxiliaires thraces : 4 Irr Ax (S)
- archers caspiens : 4 Irr Ps (O)
- javeliniers myliens : 3 Irr Ps (I)
- transports : 8 Irr Shp (I)
- trirèmes égyptiennes : 2 Reg Gal (O)
- 2 bagages

Soit 165 points, 21,5 éléments équivalents et démoralisation 7,5.

Sources :

Hérodote, *L'Enquête*, Folio classique

Victor D. Hanson, *The Wars of the Ancient Greeks*, Cassell

John Warry, *Histoire de la Guerre dans l'Antiquité*, Elsevier-Bordas

William Ledyard Rodgers, *Greek and Roman Naval Warfare*, Naval Institute Press

Ernest Mortimer, *Marathon*, Battlefields n°3, volume 1, Partizan Press

Remerciements à Jean Philippe Imbach, Christophe Dumas, Christian Agostini, Frédéric Thomasson.

THIRTY YEARS WAR

Nouvelle réussite d'une grande série

UTILISANT UNE NOUVELLE fois le remarquable système inauguré avec *We the People, Thirty Years War* de GMT nous plonge dans la « tragédie européenne » de la guerre de Trente ans qui voit catholiques et protestants se déchirer au début du XVII^e siècle.

Théophile MONNIER

Avec maintenant une série de sept jeux (*We the People* et *Hannibal* chez Avalon Hill, puis *For the People, Successors, Paths of Glory, Wilderness War* et *Thirty Years War* chez GMT), le système inventé par Mark Herman en 1994, a véritablement permis d'explorer des sujets souvent très originaux et, ce qui est tout aussi remarquable, en traitant des « périodes » historiques plus que des conflits, avec une simulation combinée des événements militaires, économiques et politiques. Peu étudiée en France, la guerre de Trente ans se déroule de 1618 à 1648, principalement sur les territoires du Saint Empire romain germanique (Allemagne, république tchèque, Autriche), même si le conflit déborde constamment de cette sphère géographique en raison des nombreuses interventions étrangères : invasion de la France, guerre hispano-hollandaise. Guerre politique et guerre de religion d'une extrême violence, ce conflit renverse complètement les rapports de force en Europe, marquant la fin de la prédominance espagnole et l'affaiblissement durable du Saint Empire romain germanique, et inaugure en revanche le début de deux siècles de domination française sur le continent.

UNE ALLEMAGNE A FEU ET A SANG !

Thirty Years War propose dans l'ensemble une bonne synthèse des différents mécanismes de la série, mais avec de nombreuses règles spécifiques très attrayantes. Tout d'abord, les cartes stratégiques permettent comme à l'accoutumée d'activer les chefs, en fonction de leur valeur stratégique (de 1, très facile à activer, à 3, plus difficile), de déclencher des événements politiques ou militaires et de gagner des bonus au combat. Les cartes ont également deux autres fonctions inédites. Elles permettent d'une part de recruter des troupes, et d'autre part de payer ces mêmes troupes. La guerre de Trente ans est en effet dominée par l'usage des mercenaires, dont la férocité à l'encontre des civils et la versatilité sont l'une des constantes du conflit, et les deux camps sont en permanence soumises à la menace de voir leurs armées se débander faute de subsides. Si le recrutement dépend d'un simple jet de dé, de nombreuses règles nationales affectent la capacité des chefs à recruter dans certaines régions, ce qui détermine grandement la capacité de mener des offensives loin de ses bases ; de même, la plupart des unités n'ont pas à être payées quand elles se trouvent sur leur base nationale, et une unité ne peut être payée que si elle dispose d'une ligne de communication vers sa base logistique (en réalité, ce mécanisme fonctionne pratiquement comme le ravitaillement dans d'autres jeux).

Une unité non payée va évidemment se servir sur le terrain, à l'aide d'une table aléatoire consultée en fin de tour, qui détermine si elle saccage tout, subit des pertes ou parvient à fourrager sans dommage. Les mercenaires sont bien sûr plus enclins que les autres à piller les zones où ils se trouvent. En plus de ce pillage pour solde (rappelons que le mot soldat vient justement du verbe italien soldare = payer une solde), les armées en déplacement ravagent également au moins une ville qu'elles traversent, selon leur taille, et dans le cas contraire, subissent des pertes.

Ces deux éléments en tête, l'une des stratégies des deux joueurs est donc de ravager la carte pour gêner les déplacements adverses, sans pour autant se retrouver soi-même à subir cette politique de terre brûlée sous peine de voir ses armées fondre. Autant dire que dans la première partie de *Thirty Years War*, on ravage beaucoup, avant de se rendre compte que c'est une arme à double tranchant ! A tous ces malheurs, il faut ajouter la très amusante règle de révolte paysanne, qui fait perdre le contrôle des villes et peut se propager aux zones en contact. Heureusement, chaque tour, un nombre très limité de villes pillées (par camp : 1d6 divisé par deux...mais aussi grâce à certaines cartes d'événements) reviennent à un niveau normal.

Pour en revenir aux contraintes de solde, chaque camp peut jouer une carte stratégique par tour pour recevoir des fonds étrangers. Le catholique reçoit ainsi une manne importante du Pape et de l'Espagne, le protestant des différents Etats voisins intéressés à l'affaiblissement du Saint Empire : la France, l'Angleterre et les Province Unies. On touche là le deuxième mécanisme stratégique fort du jeu, puisque l'essentiel des cartes d'événements affecte ces dons financiers, en plus de faire rentrer en jeu certaines armées. Ainsi, l'élection du pape Urbain VIII arrête toute aide financière au catholique... avant que celui-ci ne se dépêche de jouer Innocent X pour l'effet inverse ! Certaines cartes sont moins dramatiques, comme l'événement « capture d'une flotte espagnole » qui ralentit juste temporairement l'aide de ce pays.

DE LA CHANCE BIEN TEMPEREE

Abordons maintenant le grand sujet de controverse de tous les jeux de cette série, la donne aléatoire des cartes. On le sait, dans plusieurs jeux utilisant ce mécanisme, l'ordre d'arrivée des cartes affecte énormément le déroulement de la partie. Cet effet pervers est ici fortement diminué par une distribution bien cadrée. Tout d'abord, chaque camp dispose de sa propre pioche et jeu de cartes, ce qui empêche de voir la carte indispensable

2 INTERVENTION
Spanish capture Amersfoort*
+1 to Dutch War Track
3 EARLY WAR
Richelieu Becomes Chief Minister of France*
3 EARLY WAR
Val Telline Passes Closed*
2 APOCALYPSE
Plague in Mecklenburg or Pomerania
1 APOCALYPSE
Field Fortifications* CC
+1 to Catholic combat die roll.
3 EARLY WAR
Treaty of Ulm*
Neither player may enter a Neutral Area or Independent City for the rest of the turn.

dans la main de son adversaire qui la défaussera en ricanant... De plus, les cartes du jeu sont réparties en trois périodes : début de guerre, intervention et apocalypse, les périodes étant progressivement mélangées selon des règles précises. Impossible donc de voir des cartes « fortes » apparaître trop tôt. Il n'empêche qu'on ne passe pas à côté d'une certaine dose de hasard, d'autant que de nombreux événements essentiels sont déterminés par l'apparition préalable d'autres cartes (le plus important étant l'entrée en guerre de la France conditionnée par l'intervention de la Suède), mais on a pratiquement la certitude que ces événements interviendront tôt ou tard. Et de toute façon, c'est aussi pour cet aspect aléatoire que l'on apprécie cette série, car aucune partie n'est similaire ! Cette double pioche existait déjà dans *Paths of Glory*.

Pour le reste, *Thirty Years War* résout les combats avec un système simple de jet de dés, selon les forces des armées en présence et modifié par la qualité des chefs et quelques autres facteurs. On ne retrouve donc pas le système de la « bataille » (à base de cartes) qui faisait à notre avis le charme de *Hannibal* et de *We the People*. Là, c'est un jeu d'histoire « tradi » ! (A ce propos, on est surpris de découvrir que l'armée française n'est composée que de miliciens, bien plus faible ainsi que les pions vétérans espagnols, ce qui rend pratiquement impossible la victoire de Rocroi... encore une fourberie anglo-saxonne !). Enfin, les joueurs décontenancés par le système de points de victoire de *Wilderness War* seront heureux de retrouver les bonnes vieilles zones politiques à contrôler, agrémentées toutefois de quelques règles spéciales. La plus importante concerne Wallenstein. Ce général catholique, le meilleur du jeu, aurait probablement renversé l'empereur Ferdinand II et instauré un régime bonapartiste avant l'heure s'il avait accumulé les victoires comme il avait commencé à le faire avant d'être assassiné par... L'empereur évidemment ! De fait, si Wallenstein atteint un certain niveau de victoire, le joueur catholique, qui représente le Saint Empire, perd la partie ! L'autre règle spéciale est celle des négociations de paix, qui détermine le vainqueur sur une table aléatoire en fonction d'un certain nombre de modificateurs... un coup de poker à tenter quand l'issue est incertaine pour un camp !

Par la qualité de ses mécanismes et l'immense intérêt de la période traitée, *Thirty Years Wars* est un jeu qui fait date. Les graphismes sont à la hauteur, avec de très beaux pions et cartes, même si l'on peut regretter que GMT ne propose pas, contraintes économiques oblige, une carte en carton fort ou des généraux sur support. L'époque glorieuse d'Avalon Hill est loin derrière nous... En tout cas, voilà encore un produit auquel il est impossible de résister ! ❐

THIRTY YEARS WAR

Qualité : un système toujours génial, une période passionnante et méconnue, des mécanismes parfaitement appropriés.

Défauts : seul le scénario de campagne est vraiment intéressant, des composants qui auraient mérité une meilleure qualité, surtout pour la carte, très fragile.

MILITARY MUSIC COLLECTORS

NEW

CD'S IMPORT U.S.

OFFRE

EXCEPTIONNELLE

€ 40 les 2
+
€ 5 de port

Superbe CD comprenant les principales marches et musiques militaires de l'**Armée Confédérée**, dont la plupart totalement inédites. Longue durée
Inclus : Dixie / Bonnie Blue Flag / Carry me Back / Goober Peas / General Hampton Quickstep March / Louisville March / Dixieland / General Bragg Grand March Pickett's Charge March

€ 23 + € 3 de port

Superbe CD comprenant les principales marches et musiques militaires de l'**Armée de l'Union**, dont la plupart totalement inédites. Longue durée
Inclus : Battle Cry of Freedom / Union March / President Lincoln's Hymn / Yankee Doodle / The Cavalry Galop / General Grant Grand March / Johnny Comes Marching Home...

€ 23 + € 3 de port

Envoyez votre règlement à l'ordre de :

VMS Diffusion - 23, rue des Religieuses - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -
Tél. : 05 63 04 43 47 - Fax : 05 63 04 44 04

Paiement France par Chèque/Mandat/Carte Bancaire (Visa/Mastercard + exp. date)
Paiement Europe et Etranger par Mandat International ou Carte Bancaire uniquement

LA GUERRE DE SEPT ANS EN AMERIQUE

L'AMÉRIQUE DU NORD DES XVII^e^ et XVIII^e^ siècles est partagée entre Anglais et Français. Il faudra un conflit de neuf années pour les départager et décider de l'avenir de cette partie du Nouveau Monde.

Benoit LAROSE et Luc OLIVIER

Si les Français avaient gagné, le visage actuel de l'Amérique serait probablement radicalement différent. Cette guerre que les Anglais appellent « The French and Indian Wars » et qui s'appelle la Guerre de la Conquête pour les Québécois, n'a pas d'appellation équivalente dans l'histoire militaire française et demeure malheureusement très peu connue en France...

LES DEBUTS DE LA NOUVELLE-FRANCE

Jacques Cartier, un explorateur malouin, découvre le Canada et remonte le fleuve Saint-Laurent à partir de 1534. L'exploration du territoire et le début du peuplement se feront très lentement au gré des aléas de la politique française, et à cause des hivers très rigoureux qui bloquent toute vie pendant un tiers de l'année. Seul le commerce très fructueux des fourrures intéresse la couronne française. Une colonie se développe, d'abord à travers des compagnies privées, puis sous l'égide du gouvernement. Elle deviendra Royale avec Louis XIII. La ville de Québec est fondée en 1608 par Samuel de Champlain à l'endroit où le fleuve Saint-Laurent se rétrécit. Elle est bâtie sur un promontoire qui en fait une forteresse naturelle. Au cours des XVII^e^ et XVIII^e^ siècles, les villes de Québec, la capitale, et Montréal, la ville commerçante, se développent grâce à l'exploitation des ressources locales et aux échanges avec les peuplades indiennes. La plupart des tribus indiennes ont accueilli amicalement les missionnaires et les coureurs des bois. Seuls les Iroquois, un rassemblement de cinq nations, se sont alliés aux Anglais et perturbent la vie des colons par des raids meurtriers et destructeurs. La colonie, appelée Nouvelle-France, est dirigée à la fois par un gouverneur et par un intendant, qui sont tous les deux nommés par le Roi. La qualité de certains hommes comme le gouverneur Frontenac ou l'intendant Talon permettra à la colonie de survivre et de se développer vraiment. Un troisième personnage important est l'évêque, dont le diocèse s'étend sur toute l'Amérique. La religion étant omniprésente, il s'opposera souvent aux décisions du gouverneur. L'exemple du trafic d'alcool avec les indigènes est resté célèbre. Le comte de Frontenac l'autorise à son profit, tandis que l'évêque de Laval-Montmorency voudrait l'interdire au nom de la morale.

Toutes les scène de reconstitution ont été prises lors de la fête de la St-Louis au Fort Chambly sur les berges du Richelieu en septembre 2001. Ici des hommes de la compagnie franche de la Marine. Photos des auteurs.

Une scène tirée du film « Le dernier des Mohicans », représentant l'attaque des indiens alliés des Français sur la colonne anglaise retraitant du Fort William Henry après la reddition de celui-ci. *Photo Cat's collection*

Au moment des Guerres Franco-Indiennes, la Nouvelle-France s'étend principalement vers l'intérieur du pays. Des villages et colons se sont installés le long des rives du Saint-Laurent, avec des postes de traite jusque sur les bords des Grands Lacs et même au-delà. Dans l'estuaire du Saint-Laurent, le long de la façade atlantique, là où les premiers colons français s'étaient installés, il ne reste plus que les îles de Saint-Jean et du Cap-Breton. Terre-Neuve et l'Acadie ont été cédées aux Anglais en 1713 suite au traité d'Utrecht, bien que l'Acadie soit en fait occupée uniquement par des colons francophones. L'île de Saint-Jean, qui est connue aujourd'hui sous le nom d'île du Prince Edward, est peu peuplée, alors que celle de Cap-Breton abrite la grande forteresse maritime de Louisbourg. Cette forteresse est la clé du Saint-Laurent et sa possession garantit les liaisons et le ravitaillement entre la France et le Canada.

Les colonies anglaises

La colonisation anglaise en Amérique a débuté avec l'exploration de la Virginie par Walter Raleigh en 1584, avant que les premiers colons ne s'installent à Jamestown en 1607. Le *Mayflower*, chargé de ses pèlerins puritains, arrive en 1620 dans la future Nouvelle-Angleterre. Les Hollandais s'installent en 1616 dans la Nouvelle-Hollande autour de la future ville de New York, appelée alors la Nouvelle-Amsterdam. Attaqués par les Anglais, ils céderont leur territoire en 1664. Malgré de moins bonnes relations avec les tribus indiennes et un climat presque aussi rigoureux, les colonies anglaises croissent beaucoup plus vite que leurs homologues françaises pour atteindre le million d'habitants à la fin du siècle, contre péniblement 50 000 pour la Nouvelle-France. Les colonies anglaises en Amérique du Nord s'étagent sur toute la façade atlantique en trois groupes géographiques. Ce ne sont pas encore des Etats fédérés, ils ne le deviendront qu'à l'Indépendance, mais les frontières sont déjà bien établies, à part le New Hampshire qui se scindera pour donner le Maine et le Vermont. A la limite de la Floride espagnole se trouvent les Etats du sud c'est-à-dire la Georgie, les Carolines du Sud et du Nord et la Virginie. Au centre, les petits états du Delaware, Maryland et New Jersey, ainsi que les deux larges Etats de Pennsylvanie et de New York. Enfin, au Nord, les Etats de Nouvelle-Angleterre : le Massachusetts, le Connecticut, Rhode Island et le New Hampshire. La logique anglaise fondée sur l'occupation du sol et la création d'une économie locale liée commercialement à la métropole attire plus de colons et permet un développement plus rapide du territoire.

Depuis leur installation, les Français et les Anglais n'ont pas de réel point de friction géographique car le territoire est vaste et très sauvage. En revanche, le contrôle du commerce des fourrures avec les Indiens constitue un enjeu important créant un climat de conflit larvé plus ou moins permanent entre les colonies des deux nations, les Indiens y jouant un rôle de premier plan. Au surplus, les colons doivent composer avec les antagonismes liés aux guerres opposant leurs métropoles et aux différences de religions : catholiques contre protestants, qui rendent toute réelle amitié impossible, malgré des liens commerciaux les rendant interdépendants. A la différence des trois guerres précédentes (voir encadré), la guerre de Sept Ans en Amérique a démarré comme un conflit local, sans état de belligérance entre les deux métropoles. Elle a duré neuf ans et peut être découpée en trois phases distinctes. De 1754 à 1755, le conflit est purement nord-américain. Les années 1756 et 1757 présentent des succès français, mais un renforcement anglais très important se produit sous l'impulsion de William Pitt, le Premier ministre anglais. Et enfin, les années entre 1758 et 1763 marquent la conquête complète du Canada par les Anglais et la fin de la présence française sur le continent.

La géographie et les saisons

La guerre franco-indienne a été marquée, comme les Anglo-saxons le notent en l'appelant aussi « Wilderness War », par le caractère sauvage et démesuré du continent nord-américain au XVIII[e] siècle. Le théâtre des opérations s'étalant sur une distance comparable à celle entre Londres et Constantinople mais avec une densité de population extrêmement faible, la conduite de cette guerre en terre américaine ne pouvait être identique à celle qui avait cours en Europe.

En effet, si le territoire de la Nouvelle-France pouvait s'étendre sur des centaines de milliers de kilomètres carrés, la portion effectivement habitée à l'année se résumait essentiellement à la vallée du St-Laurent et à des hameaux dispersés ici et là. Avec une population d'environ 70 000 habitants, la densité était très faible et nous pouvons penser qu'il se trouvait davantage de castors que de colons sur les terres de Louis XV.

Les Provinces britanniques étaient beaucoup plus grandes et peuplées, plus d'un million de personnes, signe d'un effort de colonisation beaucoup plus soutenu. En fait, le manque d'espace dans les colonies de la Nouvelle-Angleterre constitue un des facteurs pouvant expliquer la genèse du conflit puisque les spéculateurs fonciers américains se donnèrent beaucoup de mal pour ouvrir l'accès aux terres de la Vallée de l'Ohio, l'enjeu principal de la guerre.

● **Les déplacements**

Aux prises avec des distances considérables à franchir sans lignes de communications efficaces, les belligérants ont dû recourir aux nombreux fleuves, rivières et lacs parsemant le terrain de l'Est du continent. Que ce soit en canots rudimentaires, bateaux à fond plat voire même des radeaux de rondins, les armées utilisèrent l'eau comme voie rapide à travers les forêts et les montagnes. Soumis aux caprices du relief et de la nature, les nombreux « portages » (ponts de terre entre deux cours d'eau navigables) exténuent les hommes et les rendent vulnérables aux embuscades. L'usure des formations était importante et de nombreux soldats étaient perdus à chaque fois qu'une unité se déplaçait.

Les expéditions en territoire ennemi pouvaient durer des mois sans aucun lien avec la base et s'apparentaient davantage à des aventures qu'à des manœuvres militaires.

● **Les saisons**

Les campagnes militaires de l'époque, en Europe comme en Amérique, se déroulaient au rythme des saisons. Au Canada, les rigueurs de l'hiver limitaient les opérations au strict minimum ou même les interdisaient complètement.

L'hiver rendait le ravitaillement très difficile et il était simplement impraticable d'assurer la logistique d'une armée en campagne. Les cours d'eau étant gelés et la neige arrivant à mi-cuisse des soldats, les déplacements étaient pour le moins ardus. Mis à part les coureurs des bois ou les Indiens, l'activité militaire était stoppée de novembre à avril.

Chaque camp devait planifier avec soin durant l'hiver les opérations du printemps suivant et dès le mois de septembre, les généraux commençaient à établir leurs quartiers d'hiver. ❐

1752-1754 : G. Washington et la vallée de l'Ohio

● **1754 : guerre locale**

Les premières opérations militaires vont être provoquées par un différent territorial sur la

vallée de l'Ohio. Les colons anglais, installés initialement sur la façade atlantique, ont commencé à s'étendre vers l'intérieur des terres au fur et à mesure de l'accroissement de la population et des spoliations de terres indiennes. Spoliations légales car établies sur des traités officiels avec des chefs de tribus. De leur côté les Français se sont étendus, d'abord en suivant le Saint-Laurent qui les a mené aux Grands Lacs, puis en remontant les rivières alentour. A la compétition qui a cours depuis toujours au sujet du contrôle de l'approvisionnement en fourrure s'ajoute maintenant un désir de contrôler une région précise. Ainsi le site des fourches de l'Ohio à la croisée des rivières Alleghany et Monongahela, trois cents kilomètres au sud du lac Erié, s'est révélé stratégique pour les deux camps qui le réclament simultanément, les Anglais à des fins de spéculation foncière et les Français pour préserver l'accès aux postes de traite du Pays de l'Illinois, plus à l'ouest. Pour les Français, cette terre leur appartient car elle a été découverte lors des explorations de Cavelier de la Salle dans les années 1670. Pour les Anglais, c'est la frontière occidentale accordée par une Charte Royale aux colons de Jamestown. De plus, des trappeurs virginiens et pennsylvaniens ont passé les Monts Alleghany et se sont installés dans un village indien des environs. En juin 1752, le marquis de Duquesne, Gouverneur de la Nouvelle-France, décide d'envoyer un groupe de guerriers indiens pour raser le poste, suivi de soldats pour construire deux forts dans la région : les forts Presque-Ile et Le Bœuf. En octobre 1753, Le gouverneur de la Virginie délègue Georges Washington, un jeune planteur, chef de la milice, auprès des Français pour protester contre la construction des forts. Il essuie un refus catégorique mais note la position stratégique des « fourches de l'Ohio ». Début 1754, après son rapport, une troupe de miliciens est chargée de construire un fort sur l'emplacement des fourches. Pendant la construction, en avril 1754, les Français arrivent et chassent la milice américaine, puis terminent l'ouvrage et le nomment Fort Duquesne. Des renforts américains menés par Washington pour défendre le fort, trouvent la place prise par l'ennemi. Ils contrent une première embuscade, mais sont forcés de se replier devant la puissance française et se retranchent dans un fortin appelé Fort Necessity. Ils capitulent le 4 juillet 1754 (la seule capitulation jamais offerte par un Président américain) mais obtiennent de rentrer chez eux. Ainsi le premier *round* se conclut par une victoire française qui permet de garder la vallée de l'Ohio. Les colonies anglaises sont effectivement encerclées par les possessions françaises qui partent des Grands Lacs et descendent le Mississippi jusqu'à son embouchure. C'est un véritable *casus belli* qui va entraîner l'escalade...

1755 : La guerre commence vraiment

Ainsi, début 1755, une flotte arrive d'Angleterre avec deux régiments de réguliers. Renforcées localement et accompagnés de Rangers de Virginie et de Caroline du Nord, les troupes s'entraînent sous le commandement du Général Edward Braddock pour chasser les Français. Le général Braddock est un chef compétent mais qui a toujours servi en Europe et ne connaît pas les tactiques de raid et de guérilla utilisées en Amérique. Pour lui, les troupes avancent en lignes compactes et tirent des volées sans viser, en étant appuyées par l'artillerie et la cavalerie. Les contrées sauvages et inhospitalières vont lui être fatales. Son plan est défini en quatre parties qui doivent se dérouler simultanément : une première force doit chasser les Français de Fort Duquesne, pendant qu'une seconde réduit le Fort St Frédéric au sud du Lac Champlain, une troisième détruit Fort Niagara sur le Lac Ontario et une dernière doit sécuriser l'Acadie. La première offensive part de Fort Cumberland en Virginie en juin 1755. Elle est composée de 1 400 soldats des troupes régulières et 600 auxiliaires américains, éclaireurs et unités du génie, sous le commandement de Braddock lui-même. L'avance des troupes est très lente car il faut tracer une route pour l'artillerie à travers les bois et montagnes de l'Alleghany. Les Français apprenant la nouvelle, dépêchent sur les lieux des renforts d'Indiens et de troupes régulières et espionnent régulièrement les colonnes anglaises. de Beaujeu, le commandant français de la place, décide de monter une embuscade avec six cents hommes, aux environs de la rivière Monongahela. Le 7 juillet, les troupes anglaises atteignent la rivière à 15 kilomètres de Fort Duquesne. Le 9 juillet, après une première embuscade annulée, l'attaque est lancée. Le moment est bien choisi : l'avant-garde anglaise, menée par le lieutenant colonel Gage, vient juste de traverser la rivière, le reste suit en deux colonnes avec les grenadiers sur les flancs, la milice virginienne à l'arrière et le ravitaillement au centre, dans un terrain très boisé. Les troupes françaises sont en majorité des Indiens menés par Beaujeu et quelques Français, tous habillés et peints aux couleurs de guerre indiennes. L'effet de surprise et les tirs précis des Français sont dévastateurs. De plus, comme les troupes régulières n'arrivent pas à se déployer et restent en formation compacte c'est le massacre. Les provinciaux de Virginie s'éparpillent rapidement dans les bois, tandis que les réguliers tenus par leurs officiers sont abattus massivement. C'est la déroute, Braddock est blessé et les Anglais laissent plus de la moitié de l'effectif sur le terrain. La fuite des Anglais ne s'arrête que très loin en Virginie. Braddock meurt en route, et même la base arrière de Camp Dunbar est volontairement détruite avec tout son ravitaillement. La victoire française est presque totale, seule la mort de Beaujeu, tué dans les premières secondes de l'affrontement, gâche la victoire.

La deuxième offensive doit être lancée par le Général William Johnson contre Fort St Frédéric. Johnson a été choisi pour commander car il est un des seuls officiers anglais capable de s'entendre avec les Mohawks, une des tribus indiennes alliées des Anglais. Il dispose d'une armée de 3 000 volontaires de New York et de Nouvelle-Angleterre, la plupart sont des colons non aguerris. 500 guerriers indiens les accompagnent. Vaudreuil, le nouveau gouverneur français, apprenant qu'une offensive se dessine dans le secteur du Lac Champlain, envoie le Baron Dieskau, un commandant allemand au service de la France, avec 3 200 réguliers et Indiens des tribus Caughnawaga et Abenaki. Johnson réunit son armée à Albany, la capitale du futur état de New York et remonte la rivière Hudson vers le nord. Au point de portage vers le Lac George, il décide de bâtir le Fort Edward, y laisse une garnison et continue jusqu'au lac. Les deux armées sont averties de la présence de l'ennemi et décident d'attaquer leurs bases arrières respectives. Les escarmouches des deux camps, principalement menées par des Indiens, sont peu décisives à part la capture de Dieskau par l'ennemi. Johnson décide de bâtir le fort William Henry sur les rives du lac et rentre à sa base. Les troupes françaises, sans leur chef, se replient au nord du Lac George et commencent la construction de Fort Carillon. La deuxième offensive de Braddock se solde également par un échec.

La troisième offensive commandée par le général Shirley, gouverneur du Massachusetts, part également d'Albany avec une force composée de presque deux mille provinciaux et Indiens. Leur premier objectif est Oswego, un fort anglais sur la rive sud du lac Ontario. Arrivé sur place, Shirley se rend compte que pour attaquer Fort Niagara, sur la même rive mais beaucoup plus à l'Ouest, il lui faudra d'abord capturer ou neutraliser Fort Frontenac, situé en face d'Oswego sur l'autre rive du lac. Se jugeant incapable d'attaquer, il laisse la moitié de ses hommes en garnison à Oswego et rentre à Albany avec le reste : encore un échec pour Braddock.

La quatrième offensive, dirigée contre les Acadiens, est le seul succès de l'année. L'Acadie, rebaptisée Nouvelle Ecosse ou Nova Scotia, est déjà occupée par les Anglais, depuis 1713. Le Fort Beauséjour situé à la limite du territoire est rapidement pris aux Français, puis le gouverneur anglais organise la déportation totale des Acadiens, convaincus d'être des traîtres en puissance. Après avoir refusé de prêter allégeance à la couronne anglaise, plus de 14 000 personnes sont expulsées de leurs possessions

Les premieres guerres franco-indiennes

La guerre et la présence militaire font partie de la réalité des colons français depuis le tout début de la colonie. En effet, si les premiers contacts avec les Indiens sont assez positifs et amicaux, certaines nations indiennes,surtout les Iroquois, acceptent mal l'incrustation française sur leur territoire. Des troupes régulières sont rapidement dépêchées en Nouvelle-France pour protéger les habitants et faire face à la menace indienne. La première unité régulière à servir dans les colonies est le régiment Carignan-Salières qui compte 1 000 soldats, et arrive à Québec au printemps 1665.

En plus des Indiens, les colons français doivent faire face à leurs vis-à-vis anglais voire même hollandais qui se disputent le contrôle du commerce des fourrures.

C'est au cours de la Guerre de la Ligue d'Augsbourg (1688-1697, aussi connue sous le nom de King William's War chez les Anglo-Saxons) que la colonie subit sa première invasion en règle avec le siège de Québec par William Phips en octobre 1690. Phips envoie un messager exiger la reddition de la ville à Frontenac, qui réplique par la phrase célèbre « *Je nay point de réponse à faire a vostre général que par la bouche de mes canons et à coups de fuzil !* ». Phips est battu sur la côte de Beauport et Québec est sauvée. La paix de Ryswick confirme le match nul, du moins dans les colonies.

La Guerre de Succession d'Espagne (1702-1713) sert d'arrière-plan à l'épisode guerrier suivant (la Queen Ann's War chez les Britanniques). Une tentative d'assaut sur Québec échoue avec la perte d'une partie de la flotte de l'amiral Walker en route vers la ville sur les récifs de l'Ile-aux-Oeufs dans l'estuaire du St-Laurent en 1711. Le verdict du traité d'Utrecht est plus sévère que lors de la guerre précédente et la France y perd l'Acadie, Terre-Neuve et la Baie d'Hudson.

La saga militaire coloniale se poursuit avec la guerre de la Succession d'Autriche (1744-1748, ou la King George's War) qui voit la chute de Louisbourg en 1745 mais sa rétrocession suite au traité d'Aix-la-Chapelle de 1748, qui en fait rétablit le *status quo ante bellum*. ❐

Des hommes du Régiment de la Sarre.

et embarqués de force sur des navires. Ils seront envoyés au Québec, en France, en Louisiane où ils deviendront les Cajuns ou encore seront parqués dans des possessions anglaises d'Amérique ou des Antilles. Ce « Grand Dérangement » permet certainement de garantir la sûreté du territoire, mais il constitue un acte dont l'Angleterre ne peut se glorifier.

Côté français, la sûreté de Fort Duquesne étant assurée, les alliés Indiens locaux, notamment les Delaware, partent en raids sur la frontière de Pennsylvanie. C'est que les Indiens sentent que les Anglais désirent non seulement chasser les postes de traite français du Pays de l'Ohio, mais s'y établir à leur place et le coloniser, ce qui représente une menace importante pour leur survie. La milice locale anglaise s'organise et commence la construction d'une ceinture de fortins défensifs. Cette guérilla va durer plusieurs années avec des succès de part et d'autres. Elle mobilise un grand nombre de provinciaux anglais et entretient un climat de menace permanente sur les frontières.

Ainsi pour l'année 1755, la France sort la grande gagnante d'une guerre qui n'est pas encore déclarée.

1756-1757 : LES SUCCES FRANÇAIS

● 1756 : Fermeture du Lac Ontario aux Anglais

Au début de l'année 1756, les hostilités commencent véritablement avec le déclenchement de la Guerre de Sept Ans en Europe. Cette guerre oppose la France, la Russie, la Saxe, la Suède et l'Autriche, d'un côté, à la Prusse et l'Angleterre, de l'autre. L'enjeu initial est la Silésie que la Prusse a annexée en 1742 et les principaux combats et mouvements de troupes auront lieu sur le théâtre européen. Cependant des engagements se dérouleront également en Inde, dans les Antilles et en Amérique. Des combats ayant lieu sur différents continents, la Guerre de Sept Ans est qualifiée par certains historiens de première Guerre Mondiale. Implicitement les Anglo-Prussiens se sont réparti le travail : Frédéric II met en œuvre une stratégie continentale en Europe, tandis que les Britanniques prévoient une stratégie navale et outremer, particulièrement en Amérique du Nord face aux Français.

Après la mort de Braddock, le commandant en chef anglais devient le Général Shirley, qui est vite relevé, pour des raisons politiques, par John Campbell, quatrième Comte de Loudun. Le général mettra du temps à quitter Londres et ne lancera aucune manœuvre militaire avant 1757. Pendant ce temps, l'armée commence à s'organiser avec des recrues américaines. Le Royal Americans est créé, il est formé de quatre bataillons de réguliers qui vont s'illustrer en tant que troupes légères, redoutables avec leurs *rifles*. Une unité indépendante, les Rangers du New Hampshire de Rogers, commence à opérer comme troupe irrégulière autour du Lac Champlain.

De son côté, Louis XV envoie au Canada, en mai 1756, deux nouveaux régiments commandés par Louis Joseph, Marquis de Montcalm de Saint-Véran, un Provençal, chef de guerre très expérimenté et énergique. Ce sera vraiment l'homme de la situation qui fera des miracles et s'adaptera parfaitement au style de guerre requis sur le territoire américain. Son seul défaut sera de mal s'entendre avec les Canadiens, ce qui se concrétisera par une brouille permanente avec Vaudreuil le Gouverneur Général. En même temps que les renforts, arrivent également Gaston François Lévis et Louis-Antoine de Bougainville, le futur explorateur du Pacifique. Ces deux officiers seront d'un grand support lors des opérations des années à venir. Avant l'arrivée de Montcalm, un plan est en cours de préparation, il s'agit de s'emparer de la ville de New York par une double manœuvre : une pince par voie terrestre et l'autre par voie maritime. Avec de l'audace, le plan peut réussir, malheureusement les moyens de transport nécessaires ne seront jamais disponibles et le plan devra être annulé. L'année 1756 ne sera pas celle des grandes décisions, mais elle verra les Anglais perdre leur voie d'accès au Lac Ontario. Ce grand portage entre l'Hudson et le Lac Ontario, patiemment élaboré avec des petits postes et des voies de portage, passe par la rivière Mohawk, le Lac Oneiga et la rivière Oswega avant d'atteindre le Lac Ontario. Les raids et attaques françaises vont commencer le travail qui sera achevé par les Anglais eux-même. Le premier épisode est un raid d'Indiens et de coureurs des bois qui part de La Présentation, une habitation située entre Montréal et le Lac Ontario. Le groupe de 360 hommes chaussés de raquettes part attaquer le Fort Bull près d'Oswego en mars 1756. Le fort est pris d'assaut et sa garnison partiellement massacrée par les Indiens. De grandes quantités de munitions et de ravitaillement sont capturées et détruites pour de très faibles pertes. Cette action illustre parfaitement le type de guerre menée sur ce théâtre d'opération où les coups de mains sont plus fréquents et plus efficaces que les batailles rangées. Les Français, bien aidés par leurs alliés indiens, excellent dans ce genre d'opération, qui ne sera jamais vraiment du goût des Anglais, préférant donner des armes aux Iroquois et les laisser opérer tout seuls.

Montcalm va finir le travail en août de la même année, en regroupant une force de plus de trois mille hommes pour s'emparer des trois forts : Fort Ontario, Fort Oswego et Fort George. Le Fort George, non terminé est abandonné. Les Français attaquent le Fort Ontario qui est également abandonné après une brève canonnade. Le dernier fort, regroupant les trois garnisons, ne tiendra pas très longtemps non plus. Après avoir détruit les murs à l'artillerie, l'assaut est donné et les 700 défenseurs capitulent rapidement. Une cinquantaine de prisonniers est massacrée par les Indiens que Montcalm n'arrive pas à raisonner. Tous les ouvrages sont détruits et les Français rentrent à leur base. Garder les forts en laissant une garnison n'aurait pas été possible, vu le faible nombre d'hommes disponibles. Alors que la destruction conforte les alliés Indiens et assure la domination française sur le Lac Ontario. Devant la menace française, les postes anglais jusqu'à Albany se replient en détruisant toutes leurs installations. Les succès français ne mènent pas très loin car, d'un côté, ils rassurent le roi qui n'enverra pratiquement plus de renforts, tandis que de l'autre côté, il déclenche des réactions anglaises et notamment la chute du gouvernement Whig

● 1757 : L'équilibre des puissances

L'été 1757 voit l'arrivée de William Pitt à la tête du gouvernement anglais et marque le début de la volonté d'hégémonie anglaise. William Pitt est le fils d'un gouverneur anglais de Madras en Indes. C'est un politicien intègre et dynamique, qui peut être qualifié de premier anglais impérialiste et véritable fondateur de l'Empire britannique. Il a une vision claire de la géostratégie nord-américaine et des moyens à mettre en œuvre pour envahir

le Canada français. Pour lui, il faut s'emparer des trois clés de la défense française qui sont Fort Duquesne à l'Ouest, Fort Carillon au centre et Louisbourg-Québec à l'Est. Pitt va préparer une expédition pour chaque point clé et recruter les troupes nécessaires, notamment plusieurs régiments d'Highlanders. Il aura, cependant, à convaincre les assemblées provinciales américaines pour qui la guerre contre la France n'est pas très populaire, et qui redoutent la domination britannique. Pour les assemblées, l'essentiel des levées de troupes se fait pour défendre les frontières contre les raids, plutôt que pour lancer des opérations offensives.

Après une longue adaptation, le général anglais Loudun, qui est arrivé en Amérique avec de nombreuses troupes, décide de s'emparer de Louisbourg. Il s'embarque à Halifax pour trouver la forteresse fortement défendue par une flotte française et, prétextant du mauvais temps, annule l'opération. Pendant ce temps, profitant de l'absence de l'armée anglaise, Montcalm réunit son armée pour frapper en direction d'Albany. Début juillet 1757, près de 8 000 hommes partent de Fort Carillon pour attaquer le Fort William Henry, bâtit par Sir Johnson en 1755. Le colonel Parker, le commandant du Fort William Henry, prévenu de l'arrivée des Français, décide d'aller vers eux. Sa flotte se fait attaquer par les Indiens sur le Lac George et ses 350 soldats sont anéantis. Les Français encerclent alors le fort et demandent sa capitulation pour éviter le massacre de la garnison par les Indiens. Devant le refus anglais, le siège commence dans la plus pure tradition européenne, avec l'utilisation de batteries pour percer des brèches et le creusement de tranchées pour s'approcher des remparts. Après une semaine de siège, l'assaut devenant imminent, les Anglais demandent les honneurs de la guerre, c'est-à-dire de pouvoir rentrer chez eux à condition de ne pas combattre les Français pendant 18 mois. En raison de leur résistance et de leur bravoure, Montcalm accepte. Malgré l'accord des Français, les Indiens, déçus du faible butin, commencent par supprimer les blessés, puis poursuivent la colonne anglaise qui se replie. Des hommes sans armes, des femmes et des enfants sont massacrés malgré l'intervention de Montcalm et des troupes françaises. En tout, une cinquantaine de personnes sera tuée sur les six cent qui se sont rendus. La proportion n'est peut-être pas très importante, mais c'est un manque à l'honneur militaire, qui sera reproché à Montcalm et qui entraînera par la suite plus de dureté lors les redditions. Les alliés indiens étant partis avec leur butin et la mauvaise saison approchant, les Français se contentent de détruire le fort et se replient sur Fort Carillon, sans inquiéter Albany. L'année 1757 est encore celle des succès français, ce qui permet le ralliement de nombreuses tribus indiennes qui vont harceler l'ennemi par des raids répétés. Les Iroquois, alliés des Anglais, ne se rallient pas, mais se retranchent dans une neutralité frileuse.

1758 - 1763 : LA CONQUETE ANGLAISE

● **1758 : La balance s'inverse**

Au début de l'année 1758, des dissensions sont visibles au sein du gouvernement local français. Montcalm et le gouverneur Vaudreuil se détestent et critiquent leurs actions respectives, plutôt que d'unir leurs énergies face à l'ennemi. De plus, François Bigot l'Intendant Général nommé par le Roi, est un coquin et un voleur qui cherche plus à s'enrichir aux dépens de la couronne qu'à organiser et optimiser la logistique des troupes. L'opinion généralement admise est que Vaudreuil soutiendrait la vilenie de son intendant, ce qui évidemment n'arrange pas le moral de la colonie.

LES ROUTES D'INVASION DU CANADA

A chaque fois que les Anglais des colonies américaines ont voulu envahir le Canada, la stratégie utilisée visait l'étranglement de Québec via les routes maritimes/fluviales naturelles.

D'abord, une armée faisait route depuis la Pennsylvanie ou New York à travers les monts Tuscarora ou par la rivière Mohawk jusqu'au lac Ontario où elle s'embarquait sur des bateaux pour remonter le fleuve St-Laurent vers Montréal. Évidemment, la progression sur cet axe supposait le contrôle de l'embouchure du fleuve devant le Fort Frontenac (ou Carataqui) que les Anglais détruisirent en août 1758. Seul le petit fortin La Galette à La Présentation bloquait ensuite la route.

Une autre armée utilisait le corridor de la rivière Hudson-Lac Champlain jusqu'à la vallée du Richelieu où la vallée du St-Laurent devenait accessible. Plusieurs places fortes rendaient cette route laborieuse : Fort Carillon, Fort Frédéric, l'Ile-aux-Noix, Fort St-Jean et Fort Chambly. C'est la route qui sera utilisée par Amherst en 1760 pour faire capituler Montréal.

Finalement, la route du fleuve St-Laurent vers Québec était bien sûr la plus directe mais aussi la plus ambitieuse. En effet, pour qu'une armée de taille importante puisse se rendre et se ravitailler par cette voie, il fallait avoir la maîtrise du golfe St-Laurent, donc de Louisbourg et disposer d'une flotte importante. Wolfe avait effectivement monopolisé à l'été 1759 plus du quart de toute la flotte britannique lors du siège de Québec ! De plus, comme l'expédition de Walker l'a montré en 1711, le fleuve recèle de nombreux dangers et il faut compter avec des conditions climatiques parfois difficiles.

Bien que cette stratégie « en trident » soit prometteuse, on ne peut pas dire qu'elle fut jamais vraiment efficace. Une coordination serrée des trois armées était nécessaire et bien sûr, si une des « dents » se brisait ou était retardée, les Français pouvaient repositionner leurs forces pour faire face aux deux autres. C'est ce qui explique en grande partie pourquoi la Nouvelle-France ne capitula pas avant 1760, car même si Québec était tombée l'année précédente, Amherst, devant le fort de l'Ile-aux-Noix l'apprit trop tard (en octobre 1759) pour presser le pas avant l'hiver et menacer Montréal. ❐

Deux vues du Fort Chambly.

De son côté, William Pitt, après quelques mois d'absence dûs à un revers politique, retourne au pouvoir et commence à mettre en œuvre sa grande stratégie. Il réorganise le haut-commandement : le comte de Loudun est remplacé par son second, le Général Abercromby ; Jeffery Amherst, James Wolfe et John Forbes, qui sont tous trois des militaires compétents, sont nommés généraux. En même temps il arrange les relations avec les assemblées coloniales. Et enfin, il resserre le blocus naval exercé par la Royal Navy autour des côtes françaises. Avec les renforts engagés et une meilleure unité de commandement, la puissance militaire anglaise commence à peser lourd face aux faibles effectifs français. Pour l'année 1758, trois offensives vont être lancées contre Louisbourg, Québec et Fort Carillon.

La première offensive victorieuse sera celle contre Louisbourg. La garnison de la forteresse navale est composée de 3 200 hommes, commandés par le Chevalier de Drucour. La citadelle est dotée de nombreuses batteries, bien réparties, mais les remparts sont mal entretenus et le ravitaillement faible. La véritable défense de la citadelle repose sur les navires de guerre qui doivent empêcher toute flotte de débarquement de s'approcher. Malheureusement, les temps sont durs et la marine française croise surtout le long des côtes françaises. Le 1er juin, une flotte anglaise composée de 39 navires de ligne et transportant plus de 12 000 soldats, arrive devant Louisbourg, après être parti la veille de Halifax. Le commandant en chef de l'expédition est le major général Amherst, secondé efficacement par le brigadier général Wolfe. Les Anglais comptent sur un siège prolongé et disposent d'une puissante artillerie aussi bien navale que terrestre. Le 8 juin, un premier débarquement est lancé face à 1 200 Français retranchés sur la plage. Les premières barques remplies de troupes se font tailler en pièce et Wolfe est sur le point de rappeler ses troupes, quand par miracle, quelques grenadiers et Highlanders arrivent à débarquer et engagent les Français au corps à corps. Craignant d'être tournés, les soldats français se replient, laissant de nombreux canons aux mains des Anglais. En une semaine, la citadelle est encerclée et les batteries anglaises commencent les bombardements. La Grande Batterie, une position française extérieure, jugée intenable, est abandonnée, et immédiatement occupée par l'artillerie britannique. Le 12 juin, un assaut de nuit occupe la Batterie de la Tour de la Lanterne, placée sur un promontoire surplombant la rade. De cet emplacement, les canons anglais peuvent bombarder à la fois la Batterie de l'île de l'Entrée, les navires ancrés dans le port et la ville elle-même. Maintenant Louisbourg est pilonnée de trois côtés et les bombardements font des ravages sur les fortifications et les maisons de la cité. Le 26 juin, Drucour demande à capituler, mais n'obtient pas les honneurs de la guerre, suite peut être à l'affaire de Fort William Henry. Il refuse d'abord, mais se laisse convaincre par les autorités civiles qui craignent pour leurs vies. Il laisse les Indiens et Canadiens s'enfuir, puis toute la population civile et militaire est évacuée par la marine anglaise. La clé des liaisons entre la France et le Canada est perdue pour toujours.

Un autre revers attend également l'armée française. Une troupe, commandée par le Lieutenant Colonel Bradstreet et composée de plus de 3 000 provinciaux et Indiens, occupe discrètement Oswego dont le fort a été détruit par Montcalm deux ans auparavant. Son objectif est de s'emparer de Fort Frontenac sur l'autre rive du Lac Ontario. Ce fort est d'une grande importance stratégique car il stocke tous les ravitaillements destinés aux garnisons de la vallée de l'Ohio et des Grands Lacs. La garnison française est très faible et elle est totalement surprise par l'attaque, car Montcalm attend l'ennemi à Fort Carillon. Le 25 août, Bradstreet encercle le fort et bombarde ses murs à bout portant. Au bout de deux jours les Français capitulent, abandonnant d'énormes quantités de munitions, de nourriture et de fourrures, ainsi qu'une importante flottille fluviale. Le fort est détruit avec une large portion des ravitaillements capturés. La coupure de la ligne de ravitaillement va être fatale à la partie Ouest de l'Amérique française. Ainsi lorsque le Général Forbes se présente devant Fort Duquesne avec 6 000 soldats, le fort explose sous ses yeux. Le Général Forbes était parti de Fort Cumberland deux mois plus tôt avec des provinciaux de Virginie et Pennsylvanie, un régiment d'Highlanders et un bataillon du Royal Americans. Son avance est très prudente pour éviter le désastre de Braddock : percement d'une large route et construction de fortins de ravitaillement à intervalles réguliers. Outrepassant

LA POLITIQUE COLONIALE

Au moment de la Guerre de Sept ans, les colonies anglaises et françaises avaient déjà plus de 150 ans. Plusieurs générations de colons s'étaient succédées et une réelle culture coloniale était née. Les Canadiens, c'est-à-dire les colons français nés en Nouvelle-France, se sentaient différents de leurs concitoyens métropolitains qui trop souvent, faisaient un séjour forcé dans la colonie par devoir et sans avoir l'intention de s'y établir. Les « Habitants » (ce terme est plutôt péjoratif de nos jours!), comme on appelait, les paysans et artisans Canadiens, étaient occupés à assurer leur prospérité dans un contexte souvent difficile et ne se sentaient pas toujours concernés par les ambitions et aspirations royales du temps.

Les colons anglais étaient relativement prospères et grâce au nombre, ils pouvaient entretenir une économie florissante. Bien que les liens avec Londres fussent très forts, les colons anglais étaient relativement autonomes, contrairement aux Français qui dépendaient toujours du commerce et des approvisionnements de la métropole pour se développer.

Les colonies revêtaient une grande importance économique pour leurs métropoles, et leurs ressources généraient une grande partie du trésor public. La question du contrôle des affaires coloniales constituait donc une préoccupation importante pour Londres et Versailles.

Du côté anglais, chacune des 13 colonies avait son propre gouvernement (les Assemblées) où une vie politique intense avait cours. La population et sa classe politico-marchande étaient très méfiantes quant aux ingérences de Londres sur les affaires coloniales. Il était relativement difficile à Sa Majesté anglaise de s'assurer de la collaboration aveugle de ses sujets coloniaux pour la conduite d'un projet commun aussi complexe qu'une guerre. Ainsi l'augmentation initiale des taxes décrétées par Londres pour financer l'effort de guerre faillit provoquer une rebellion. William Pitt l'ayant compris, en 1758, il diminuera la pression sur les colons, ce qui entraînera immédiatement leur adhésion à l'effort de guerre anglais. De plus, les colonies entre elles ne s'entendaient pas toujours sur les priorités et les actions à entreprendre. Par exemple, le Maryland a systématiquement refusé de fournir des miliciens à l'effort de guerre britannique et est demeurée totalement à l'écart de la guerre (il est possible que le catholicisme de la population fondatrice ait joué un rôle). Ainsi, il a même été par moments difficile pour les soldats britanniques de trouver à loger chez la population dans les communautés *a priori* regorgeant d'habitations, ce qui accentuait d'autant les tensions... Ces problèmes de taxes et de volonté d'autonomie seront à l'origine, quelques années plus tard, de la guerre d'indépendance Américaine, qui peut être vue comme un prolongement des guerres Franco-Indiennes.

Du côté français, le Gouverneur de la colonie jouissait d'une autorité totale sur les affaires de la colonie et régnait sans partage sur la clique de bourgeois-bureaucrates qui administraient le bien commun. La Nouvelle-France était connue pour la corruption endémique qui l'affectait et les ponctions personnelles prélevées sur la richesse collective n'aidaient pas vraiment à rendre son économie plus forte. Les colons français étaient en règle générale assez peu intéressés par une guerre contre les Britanniques, surtout si leur intérêt n'y était pas très apparent.

En fait, les colons et marchands des deux camps étaient plutôt hésitants à couper les liens commerciaux avec leurs voisins et il fallu des menaces claires d'accusation de contrebande avec l'ennemi pour que le commerce cesse complètement entre eux.

Dans ce contexte, lorsque les colonies furent investies par leurs propres appareils militaires métropolitains, les frictions sont devenues dans certains cas assez importantes et rapidement, les soldats français et britanniques et leurs officiers se sont demandés pourquoi ils risquaient leurs vies pour des colons qui manifestement n'avaient pas sollicité leur présence... ❐

ses ordres, une avant-garde voulant attaquer le fort, tombe dans une embuscade. Les survivants rejoignent la troupe principale qui poursuivra sa marche vers Fort Duquesne. Le 24 novembre, les Français, trop peu nombreux pour affronter l'ennemi, font sauter le fort et se replient sur Fort Venango, au bord du Lac Erié. Le génie anglais reconstruit la position et la baptise Fort Pitt. Aujourd'hui la ville de Pittsburgh se dresse sur son site. Le départ des Français de la vallée de l'Ohio entraîne l'arrêt des raids Indiens sur la Pennsylvanie. L'ensemble des tribus de la région signe le traité d'Easton avec les Anglais et se retire complètement de la guerre. Quelques forts subsistent sur les rives des Grands Lacs, notamment les Fort Venango et Niagara, mais pratiquement tout l'Ouest de la colonie française est perdu.

Le seul succès de l'année va venir de Montcalm devant Fort Carillon. Pour capturer cet objectif, le général Abercromby lance une offensive avec la force la plus puissante jamais rassemblée en Amérique. Près de 16 000 hommes dont 6 000 réguliers sont rassemblés à Albany. Son commandant en second, Lord Howe, est un jeune officier courageux qui s'est très vite adapté au théâtre d'opérations Nord-Américain. Il a parfaitement compris l'intérêt d'agir avec des troupes faiblement chargées, habillées et équipées pour les contrées sauvages. En effet, les soldats anglais étaient souvent vêtus d'un uniforme de laine très épais et transportaient tout leur paquetage. Les officiers vivaient sur le terrain comme en garnison, avec un confort et des services dignes d'un manoir anglais. Dans son propre régiment, et à l'imitation des Français, Howe va réformer toutes ces pratiques, adoptant un mode de vie plus rustique et des équipements plus légers.

De très nombreux bateaux sont présents pour transporter les troupes à travers le Lac George jusqu'au Fort Carillon. Début juillet l'armée se met en route et le 5, elle campe sur les ruines de Fort William Henry, détruit l'année précédente par l'armée de Montcalm. Le 6 juillet, le lac est traversé et l'avant-garde débarque après avoir bousculé une petite garnison française. Abercromby, suivant les conseils de Lord Howe, décide de contourner le Fort pour éviter toute embuscade. Malheureusement l'avant-garde se perd et un combat de rencontre s'engage avec des Français en retour de reconnaissance. La troupe française est détruite, mais Lord Howe est tué. Sa mort va démoraliser l'armée anglaise car le jeune lord est à la fois la tête et le cœur de l'expédition. Le mouvement tournant est arrêté et l'ensemble de l'armée suit le chemin le plus direct vers le fort, atteint le 7. Le 8 juillet au matin, l'armée anglaise est prête pour un assaut général. Du côté français, dès que Montcalm connaît les mouvements anglais, il accourt pour renforcer le fort. Début juillet, huit bataillons réguliers sont présents, ainsi que deux compagnies de la marine et des unités de milice canadienne, soit en tout 4 200 hommes. Bien que son infériorité numérique

LES TACTIQUES

Comme en Europe, le fantassin portait le mousquet, avec par exemple, le fameux Brown Bess de calibre .75 chez les Anglais. Avec un entraînement adéquat, la cadence de tir pouvait atteindre trois coups à la minute et faire mouche à 150 mètres. Pour tirer le maximum d'efficacité d'une telle arme, les troupes étaient formées en ligne comptant trois rangs de soldats (voire deux, entre autres, lors de la bataille des plaines d'Abraham), ce qui permettait de faire feu par volée en masse pour avoir un impact plus grand sur la ligne ennemie. L'initiative individuelle était découragée et les efforts des officiers étaient concentrés pour garder l'ordre et diriger le feu. Le secret de la réussite résidait indéniablement dans l'exécution des manœuvres et la coordination entre les unités. Si une unité avançait trop vite par rapport au reste de la ligne, qui se déplaçait à la cadence de 75 pas à la minute au maximum, la confusion pouvait vite s'installer et briser le momentum de l'armée comme l'a durement vécu Montcalm sur les Plaines d'Abraham alors que l'aile droite s'était détachée du reste de la ligne. Avec un terrain souvent accidenté et obstrué, contrairement au théâtre européen et des armées regorgeant de troupes « non réglées » comme les Indiens, les francs-tireurs canadiens et les miliciens peu entraînés. une bataille rangée classique ne pouvait que rarement être livrée

Mis à part un petit corps (200 hommes) de cavalerie légère française présente lors de l'été 1759 devant Québec mais qui n'a pas été jetée dans la mêlée et les montures des officiers, les camps n'ont pas eu recours à la cavalerie comme telle.

L'artillerie de campagne a en règle générale joué un rôle assez secondaire, les difficultés pour la mouvoir et la mettre en place en terrain difficile limitant substantiellement son efficacité.

La Guerre de Sept Ans en Amérique a finalement bien peu de points communs avec ce qui se déroulait au même moment en Europe continentale.

● Raids

Les deux camps ont systématiquement eu recours à ce genre d'opération durant toute la durée des hostilités. Puisque la guerre en terrain « sauvage » ne pouvait se faire qui si un réseau de bases logistiques était disponible, en détruire les composantes garantissait l'exclusion de l'ennemi des terres convoitées. Un raid, réalisé par un petit nombre de combattants bien adaptés à ce genre d'opération : Indiens, coureurs des bois, Rangers, troupes légères..., consistait simplement à investir par surprise une place ennemie et à la raser. On réussit ainsi à priver l'ennemi de ses moyens pour occuper et contrôler le territoire, sans nécessairement engager pour ce faire des ressources importantes,.

Accessoirement, un raid sert aussi à démoraliser les populations ennemies locales et à forcer les vis-à-vis à réagir précipitamment pour sécuriser la région. C'est ce que visait Wolfe lors de l'été 1759 autour de Québec en détruisant plus de 200 habitations dans la région, sans pour autant forcer Montcalm à sortir son armée de ses retranchements et livrer bataille.

● Sièges

La méthode de siège en forme européenne n'était pas forcément adaptée contre ce qu'on appelait « fort » à l'époque mais qui était le plus souvent qu'un petit ouvrage défensif formé d'un mur simple (le plus souvent construit simplement en bois !) sans tous les dispositifs courants dans les places fortes de France et d'Autriche.

L'exception notable à cet égard est le siège de Louisbourg du 8 au 26 juillet 1758 qui fût conduit selon les règles de l'art avec un blocus naval, de l'artillerie de siège, le creusage de tranchées d'approche etc. En revanche, bien que les défenseurs eussent résisté selon les normes de la guerre en vigueur à l'époque, l'issue du siège fut entachée par le refus des Anglais à accorder aux perdants les honneurs qui leur revenaient. ❐

La milice de Chambly.

soit manifeste, Montcalm décide de rester et de se fortifier en avant du fort. En effet, le fort est construit au bout d'une petite péninsule et la ligne de retranchement peut s'appuyer des deux côtés sur le lac. Pendant deux jours, les soldats français vont couper des arbres et creuser des remblais pour aménager une ligne défensive robuste. Sans reconnaissance réelle du dispositif français, Abercromby décide d'attaquer frontalement la position et laisse son artillerie de côté. Dans la confusion d'un terrain boisé, face à un adversaire déterminé et motivé, les unités anglaises vont multiplier les vagues d'assaut pour s'emparer de la position française. Seuls les Ecossais parviendront à prendre pied momentanément sur le mur, mais ils seront repoussés par les grenadiers. Entre 13 heures et 18 heures, les assauts se succèdent en vain sur tous les points de la défense française et à 19 heures, Abercromby sonne la retraite. Près de 2 000 soldats sont morts pour peu de résultats. Le repli vers Albany est immédiat mais les Français, trop épuisés, ne poursuivront pas vraiment l'ennemi.

Ainsi l'année 1758 montre clairement les limites de l'armée française face à la montée en puissance anglaise. La colonie française n'a pas un nombre d'hommes suffisant pour, en même temps, faire tourner l'économie, surtout agricole, protéger le territoire et mener des actions offensives. Elle ne peut pas non plus compter sur la métropole qui est focalisée sur la guerre en Europe et se désintéresse de la colonie. Le Canada est bien loin des esprits et des manœuvres de la Cour. On dit même que Madame de Pompadour, la directrice des pensées de Louis XV, méprisait la Nouvelle-France. De plus l'économie française n'est pas très florissante et l'Etat est proche de la banqueroute, à l'opposé de l'Angleterre qui vit une période de prospérité grâce à un meilleur système de crédit, un commerce mondial florissant et une industrie en plein décollage.

1759 : L'ANNEE DES MIRACLES POUR LES ANGLAIS

L'année 1759 marque la poursuite du plan hégémonique anglais qui mènera à l'étranglement de la colonie française. En Europe, la Guerre de Sept ans fait subir de terribles revers à l'armée française. Elle va être battue, d'abord sur terre à la bataille de Minden, puis sur mer à la bataille de Quiberon. Ces deux défaites scelleront le sort du Canada en focalisant l'énergie du Royaume vers l'Europe.

Après l'échec d'Abercromby devant Fort Carillon, Amherst est nommé général en chef pour poursuivre la stratégie de Pitt. Pendant que Wolfe menace Québec et retient l'essentiel des forces françaises, Amherst va lancer deux armées à partir d'Albany : la première doit chasser les Français des bords du Lac Ontario, tandis que la seconde à pour objectif Fort Carillon. La première armée est composée de 3 000 réguliers aux ordres du brigadier général John Prideaux et d'un millier de guerriers des cinq nations commandés par Sir William Johnson. En mai 1759, elle réoccupe le site d'Oswego et y construit un grand fort. Ensuite, les troupes s'embarquent sur le Lac Ontario pour attaquer Fort Niagara. Le 7 juillet 1759 le siège commence avec le creusement de tranchées d'approches et de placement des feux d'artillerie. La garnison française n'est pas très nombreuse et demande des renforts auprès des forts voisins. Un détachement français initialement prévu pour attaquer Fort Pitt est envoyé d'urgence, il se fait intercepter et détruire par l'armée anglaise et ses alliés Indiens. Le 25 juillet, les Français capitulent. Avec la chute de Fort Niagara, les forts Presque Isle, Le Bœuf, Venango, Machault et Rouillé situés alentours et devenant inutiles, sont évacuées. L'Ouest de la colonie française est définitivement perdu.

La deuxième armée, commandée directement par le général Amherst, s'ébranle le 25 juillet 1759. Elle est composée de 8 000 hommes, moitié provinciaux et moitié réguliers et dispose d'une artillerie nombreuse. Amherst est un général compétent qui ne laisse rien au hasard, aussi les troupes ont été soigneusement entraînées et tous les mouvements sont planifiés. Fort Carillon est commandé par le Colonel François Charles de Bourlamarque et sa garnison est composée de 3 200 hommes. Constatant la meilleure organisation de l'attaque anglaise et les risques de siège, la garnison évacue le fort et le fait sauter. Elle se replie sur Fort Saint-Frédéric un peu plus au nord. L'armée anglaise commence la reconstruction du fort qui est baptisé Ticonderoga et continue sa progression. Le Fort Saint-Frédéric est également abandonné et détruit par l'armée française qui continue sa retraite. Amherst s'y installe avec son armée et reconstruit le fort, qu'il renomme Crown Point. L'avancée anglaise est interrompue, mais de bonnes bases sont prêtes pour attaquer Montréal l'année suivante.

Enfin, la grande opération de l'année est l'attaque de Québec par l'armée du général Wolfe. James Wolfe est un soldat expérimenté qui a participé à de nombreuses batailles en Europe. C'est un militaire dans l'âme qui a suivi, dès son adolescence, la même carrière que son père. William Pitt l'a choisi pour diriger l'expédition sur Québec car c'est incontestablement le meilleur général disponible. Pour défendre la capitale, Montcalm dispose de cinq bataillons, quelques compagnies de la Marine et de nombreux miliciens de Québec, Montréal et Trois-Rivières. Wolfe commande la plus large flotte ayant jamais traversé l'Atlantique : 49 vaisseaux de ligne, un quart de la Royal Navy, et plus de deux cent transports. Près de 10 000 hommes sont embarqués, venant d'Angleterre ou récupérés à Halifax et Louisbourg. A la mi-juin, la flotte pénètre dans l'estuaire du Saint-Laurent et le 26 juin, elle s'ancre devant l'île d'Orléans à quelques kilomètres de la capitale. Les jours suivants, l'armée anglaise s'installe devant la rivière Montmorency, face à une ligne de retranchements français en avant de Québec. Le 30 juin, le général Monckton s'empare de la pointe Lévis sur la rive opposée face à Québec. Il y installe de l'artillerie qui bombar-

Photo de reconstitution prise au fort Ste-Hélène à Montréal représentant la compagnie franche de la Marine. *Photo C. Coquet.*

dera la ville à travers le fleuve. Rapidement Wolfe se rend compte que la ville de Québec ne sera pas facile à capturer. En plus d'être fortifiée, elle est positionnée en haut d'une falaise facilement défendable, entourée de larges rivières, et flanquée de positions avancées occupées par des troupes françaises retranchées et dotées d'artillerie. Pour gagner, il suffit à Montcalm de bloquer les Anglais et attendre l'hiver qui forcera la flotte ennemie à s'enfuir pour ne pas être prise par les glaces. Pour provoquer les Français, Wolfe ordonne à ses troupes de raser les villages alentours et de brûler les récoltes, mais la ruse ne prend pas. Il est donc obligé de lancer une première attaque sur la ligne française qui défend la Montmorency. Le 30 juillet, pendant que des troupes attaquent à travers la rivière, d'autres tentent de débarquer le long des rives du Saint-Laurent. Une unité de 800

LES ARMEES

Les armées de la guerre de Sept ans en Amérique étaient, contrairement à celles d'Europe, plutôt hétéroclites : soldats de métier, conscrits, volontaires, mercenaires... toute une ribambelle de combattants s'affrontèrent selon leurs propres coutumes et pratiques.

Le succès des armées repose en grande partie sur la capacité des généraux à capitaliser sur chaque composante de ses forces disponibles (ou du moins à en minimiser les impacts négatifs). A l'usage, chaque camp finit, avec le temps, par s'adapter et tenir compte des différences entre les éléments de l'armée pour les besoins spécifiques de chaque campagne. Mais il aura fallu des désastres comme la campagne de Braddock sur la Monongahela en 1755 pour en illustrer l'importance.

● Les Français

Commandée d'abord par Dieskau puis par Montcalm, l'armée française compte en Nouvelle-France jusqu'à douze régiments (ou éléments) de réguliers (les troupes de terre) : Béarn, La Reine, Languedoc, Royal-Roussillon, Artois, Bourgogne, Cambis, Guyenne, Berry (deux bataillons), La Sarre et les Volontaires Étrangers. Ces régiments parviennent à destination souvent affaiblis par la traversée de l'Atlantique et les effectifs varient entre 400 et 500 hommes par unité, répartis en douze compagnies.

Les réguliers sont des troupes de métier venues de France métropolitaine et entraînées pour une guerre de style européen, c'est-à-dire où la manœuvre en masse, la cohésion et la discipline l'emportent sur les tactiques dictées par la petite guerre de raids, de harcèlement et de quasi-guerilla qui caractérise la plupart des actions militaires sur le sol américain. Les troupes françaises régulières et leurs officiers sont donc mal préparés à ce qui les attend au combat. Mais avec l'expérience, ils s'adaptent sans cesse à la réalité du terrain, tout comme leurs vis-à-vis britanniques d'ailleurs.

Des troupes régulières de Canadiens, les Compagnies Franches de la Marine, sont formées selon les coutumes européennes et bien que coloniales d'origine, elles sont en tous points similaires aux régiments métropolitains arrivés de France. Avec la seule différence, qu'elles dépendent du ministère de la Marine et non du ministère de la guerre.

L'Armée française doit avoir recours, pour pallier à son manque d'effectif permanent, à de nombreuses troupes coloniales issues de la petite bourgeoisie locale et de la paysannerie. Une compagnie formée des étudiants du séminaire de Québec est même mobilisée lors du siège de la ville en 1759 et porte le nom plutôt évocateur de Royal-Syntaxe ! Ces milices sont levées dans chaque paroisse et leur entraînement est assez succinct voire même totalement improvisé. En nombre, les miliciens sont au moins aussi nombreux que les troupes régulières et sont placés sous le commandement de Vaudreuil, un civil canadien jouissant d'une ascendance importante sur la société de la Nouvelle-France.

Les miliciens sont appelés à soutenir l'effort des troupes de terre et à combattre côte à côte avec elles. Leur manque de discipline et d'entraînement les désavantage lors des batailles rangées. Par contre ils sont très utiles lors des actions dans les bois et comme tirailleurs. De plus, des compagnies de Canadiens, les fameux coureurs des bois, sont souvent envoyées avec des Indiens dans des expéditions en territoire ennemi pour semer la terreur sur ses arrières et le harceler suivant les tactiques particulières des « sauvages ».

Jusqu'en 1758, les Indiens sont la clé du dispositif militaire français. Regroupés en plusieurs dizaines de nations, tribus, groupes et clans, les indiens sont des guerriers parfaitement adaptés à leur milieu et permettent aux Français de gagner puis de conserver un avantage tactique considérable contre les Britanniques. Les tribus alignées sur les Français sont les Abenakis, Algonquins, Caughnawagas, Mississaugas Delawares, Mingos, Shawnees, Hurons, Ojibwas, Potawatomis et Ottawas, d'autres sont neutres. Les Cinq nations Iroquoises, et les Mohawks ainsi que les Cherokees sont alliés des Anglais. Les Indiens apportent une « intelligence » fort utile au commandement français qui s'en sert pour prévoir les actions de l'ennemi, voire même organiser des embuscades. Leur seule présence démoralise les Anglais qui sont horrifiés à la perspective de tomber entre leurs mains après une défaite. En effet, les Indiens considèrent que de laisser la vie sauve aux soldats ennemis après une victoire les prive de leur honneur. Les blessés sont tués systématiquement après la bataille et les hommes valides sont réduits en esclavage, sinon torturés et mis à mort. Par contre, les guerriers indiens sont relativement imprévisibles et difficiles à contrôler. Les Canadiens en général sont plus en mesure d'interagir avec les Indiens que les officiers français, plusieurs d'entre eux ayant déjà vécu parmi eux, connaissent leur langue et maîtrisent leurs techniques de combat et de survie dans la nature.

Cette tendance chez les Canadiens à préférer le combat en mode « sauvage » plutôt que « civilisé » des troupes européennes jette le désarroi chez les officiers français comme Montcalm. Ceux-ci cherchent à recréer au Canada le même schéma guerrier qu'en Europe continentale avec ses codes et ses manières propres (honneurs de guerre, traitement des prisonniers etc.) mais dans le contexte américain, il est difficile de les faire respecter. Pour des hommes comme Montcalm, les Canadiens sont de piètres soldats et les Indiens sont des aberrations. S'il l'avait pu, Montcalm se serait passé des troupes coloniales. Or, il ne le pouvait pas puisque le Roi et la Cour de France avaient décidé dans les faits que la responsabilité de la guerre au Canada serait bicéphale et Montcalm relevait de Vaudreuil même si ce dernier n'avait rien à dire sur les activités des troupes de terre. Montcalm et Vaudreuil ne pouvaient pas seuls chacun de leur côté établir la stratégie militaire et ils étaient condamnés à tenir compte l'un de l'autre pour toutes leurs décisions, ce qui rendait le processus décisionnel français assez lourd.

● Les Britanniques

L'armée britannique, tour à tour commandée par Braddock puis Shirley, Loudoun, Abercromby et finalement Amherst, compte au total durant la guerre plus de 25 régiments réguliers et une demi-douzaine de bataillons de troupes légères. Le régiment anglais de l'époque comportant généralement un seul bataillon, ces termes sont synonymes. En théorie, tous les bataillons comptent dix compagnies de 100 hommes. L'effectif usuel des régiments varie entre 500 et 600 hommes répartis en huit compagnies mais certains vont jusqu'à 1 200 hommes comme le 78th Highland. Les régiments et leurs commandants ayant participé au conflit sont pour l' Infanterie régulière : 1st Royal, 15th Amherst's, 17th Forbes', 22nd Whitmore's, 27th Inniskilling's, 28th Bragg's, 35th Otway's, 40th Hopson's, 42nd Black Watch (Highlanders) (2 bataillons), 43rd Kennedy's, 44th Halkett's, 45th Warburton's, 46th Murray's, 47th Lacelle's, 48th Dunbar's, 55th Howe's, 58th Anstruther's, 60th Royal American (quatre bataillons), 77th Montgomerie's Highlanders, 78th Fraser's Highlanders, 90th Foot. Il est intéressant de noter que le 60th Regiment of Foot (Royal American) était en fait formé d'Irlandais rejetés par les régiments anglais et de colons allemands issus des colonies américaines ou carrément d'Allemagne (environ moitié irlandais et moitié allemand). Cette unité de quatre bataillons s'est distinguée tout au long de la guerre et même au delà, puisque sa dernière mission au Canada fut d'écraser la rebellion de Louis Riel en 1870... Les régiments d'Highlanders, des Écossais dont la réputation martiale était plutôt convaincante, étaient en quelque sorte les troupes d'élite de l'armée anglaise. Non seulement les unités étaient de grande taille (plus de 1 000 voire 1 200 hommes par bataillon), mais leur motivation était grande, puisqu'on a dû refuser des volontaires lors du recrutement. Ces troupes vont jouer un rôle central dans les batailles importantes.L'infanterie légère, comme son nom l'indique, est plus légèrement équipée et n'est pas censée se battre sur la ligne des réguliers, mais plutôt garder les flancs et tirailler en forêt, rôle dont elle peut s'acquitter avec beaucoup de succès. Les unites de l'infanterie légère ayant participé furent : Scott's, Howe's, Gage's, 1/95th, 2/95th, 85th Royal Volunters.

A ces troupes on doit ajouter un nombre équivalent de troupes coloniales. Parmi les coloniaux, on trouve des Rangers qui, en fait, étaient en tout point semblables aux Coureurs des bois canadiens de par leurs habitudes et tactiques en forêt. Ces Rangers faisaient malheureusement trop souvent la sale besogne des Anglais, comme la destruction du village de Baie St-Paul lors du siège de Québec, sous le commandement de Goreham...

Comme chez les Français, des Indiens viennent compléter les effectifs mais plutôt en fin de campagne lorsqu'ils auront senti le vent tourner en faveur des Britanniques et qu'ils auront besoin de trouver leur place sur le nouvel échiquier nord-américain.

Les relations entre l'armée régulière anglaise et les troupes coloniales sont aussi tendues que chez les Français. Les officiers britanniques avaient bien du mal à accepter l'apparent relâchement de discipline dont les Provinciaux jouissent alors que chez les réguliers de Sa Majesté, on ne badinait pas avec le règlement. En effet, les soldats britanniques pouvaient subir flagellations et être mis au fer pour toutes sortes de raisons plus ou moins arbitraires dans certains cas, et être roués, mis au cheval de bois (deux planches clouées en forme de « V » inversé) ou être soumis au piquet (littéralement). ❐

grenadiers mène le débarquement et se fait fusiller par l'infanterie et les canons français du haut de la falaise. Le combat devient furieux et au moment où les grenadiers percent, un orage éclate forçant les Anglais au repli. Cet échec mine le moral anglais et aggrave la santé déjà faible de Wolfe. Le 29 août, il convoque un conseil de guerre pour trouver une solution. Ses officiers lui conseillent de débarquer en amont de la ville, car la garnison est moins nombreuse et la coupure des communications forcera les Français à réagir. Wolfe commence par évacuer les positions de la Montmorency, puis concentre ses troupes à la Pointe Lévis sur l'autre rive. A partir d'un examen approfondi du terrain ou par trahison selon certains, il découvre un point faible dans la défense française : un sentier mal défendu qui permet de franchir la falaise. Le 13 septembre à deux heures du matin, un premier détachement s'approche de la rive et parvient à débarquer après avoir trompé les sentinelles ennemies. Une tête de pont est établie et, avec beaucoup de chance, les unités anglaises commencent à s'infiltrer. Le combat s'engage entre les miliciens qui défendent la falaise et les premières troupes anglaises. Les Français sont repoussés et les Anglais s'installent. Dès 7 heures du matin, l'essentiel de l'armée anglaise est en position de combat devant Québec au lieu-dit des Plaines d'Abraham, du nom de l'ancien propriétaire du terrain. Montcalm, prévenu du déploiement anglais, n'a pas d'autre choix que de réunir son armée et d'accepter la bataille. Vers 9h30, les Coureurs des bois et les guerriers Indiens commencent à harceler la ligne anglaise pendant que les troupes françaises s'installent. Les unités régulières forment le centre sur une ligne et les milices se placent sur les ailes. Montcalm donne l'ordre de la charge et la ligne française s'ébranle. Les Anglais les attendent immobiles et ne tirent que lorsque l'ennemi est à 40 mètres. Les tirs français peu précis, le passage d'un petit ravin et le tir anglais à bout portant, sont trop durs pour les attaquants qui hésitent. Les Anglais chargent à leur tour et déroutent la ligne française. Le centre français se débande et fuit vers la ville de Québec. Montcalm ne parvient pas à rallier ses troupes et reçoit deux balles qui le blessent mortellement. Pratiquement au même moment, Wolfe reçoit aussi une balle mortelle. Il apprend juste que la bataille est gagnée avant de mourir. Les Coureurs des bois et les Indiens, retranchés dans un bois, résistent un moment permettant le repli des survivants français, puis ils sont éliminés à leur tour. En moins d'une heure la bataille est perdue et les Anglais commencent le siège. Quelques jours plus tard, Le gouverneur Vaudreuil se replie avec l'armée, abandonnant la ville aux Anglais. Québec, la citadelle imprenable sur son rocher de Cap-Diamant, est tombée pour toujours.

1760 : Tout est perdu

Dès la fonte des neiges, Le gouverneur Vaudreuil et le Chevalier Maréchal de Lévis finalisent leurs plans pour reprendre Québec. En effet, la garnison anglaise, ravagée par le scorbut, n'a pas pu être renforcée, tandis que les troupes françaises, renforcées de miliciens, sont disponibles pour l'offensive. Le 15 avril, l'armée quitte Montréal dans des conditions climatiques éprouvantes. Les Anglais sont prévenus de l'arrivée de l'armée ennemie et, Murray, le général anglais, décide de l'attendre à Sainte-Foy, un faubourg de Québec. Le 10 mai 1760, près de 3 000 hommes sont installés pratiquement sur le même terrain que l'an passé, mais de l'autre côté. Les troupes françaises arrivant dispersées, en ordre de marche, le général Murray décide de lancer l'attaque. L'artillerie en batterie à l'entrée du village ravage les colonnes françaises, pendant que l'infanterie légère charge. Les bataillons français s'accrochent au terrain alentour. Un épisode fameux de la bataille est le corps à corps pour un moulin entre grenadiers français et Highlanders. Les Français sont deux fois plus nombreux, mais la bataille est âprement disputée jusqu'à ce qu'une manœuvre de la gauche française menace d'encercler la ligne anglaise. Les troupes britanniques s'enfuient et se réfugient dans la place de Québec. Lévis commence le siège de la ville qui va durer trois semaines. Sans artillerie de siège et devant l'arrivée d'une flotte anglaise apportant des renforts, le siège est levé et l'armée se replie sur Montréal. Ainsi la dernière victoire française sera sans conséquences stratégiques.

1761-63 : De la conquete au traité de Paris

Pendant que les Français tentent de reprendre leur capitale, Amherst lance son armée à partir de Crown Point, sur le lac Champlain, en direction de Montréal. Les forts de l'île aux Noix et de Chambly, sur la rivière Richelieu, sont abandonnés devant la puissance anglaise. La garnison de Québec, renforcée de troupes fraîches, s'avance également pour attaquer Montréal. Devant la double offensive anglaise, les Français ne peuvent pas résister, aussi le 8 septembre 1760, le Général Amherst et le Gouverneur Vaudreuil signent la capitulation de la Nouvelle-France. Tout le territoire du Canada passe sous le contrôle de l'Angleterre et l'occupation militaire commence.

En 1762, les Antilles françaises sont occupées, tandis qu'un débarquement français est contré à Terre-Neuve. En 1763, le Traité de Paris est signé, il termine officiellement la guerre entre la France et l'Angleterre. Tous les territoires français d'Amérique situés à l'Est du Mississippi deviennent anglais à l'exception de la Nouvelle-Orléans et des terres alentours. La France garde Saint-Pierre et Miquelon au large de Terre-Neuve et reprend le contrôle de la Martinique, de la Guadeloupe et de Sainte-Lucie. Les Espagnols, également devenus les ennemis des Anglais, cèdent la Floride, mais récupèrent la Louisiane, c'est-à-dire le delta du Mississippi. Les Anglais transformeront le Canada en une colonie anglophone malgré la présence des colons français. Ils chercheront à noyer les Canadiens français au milieu d'une forte immigration anglophone, provoquée initialement par la perte des treize colonies d'Amérique. Malgré cette immigration et suite à une très forte natalité, cet antagonisme linguistique et culturel créé par le Traité de Paris, avec l'aval de la France, continue aujourd'hui encore de troubler la politique intérieure de la confédération canadienne. ❐

BIBLIOGRAPHIE

Lacoursière, Jacques, *Histoire populaire du Québec*, Tome 1 (des origines à 1791), Éd. Du Septentrion, 1995.

Leckie, Robert, *The Saga of the French and Indian Wars*, Wiley, 1999.

Chartrand, René, Quebec 1759, *Order of Battle Series n°3*, Osprey, 1999.

Stacey, C.P., Quebec 1759, *The Siege and the Battle*, MacMillan Co., 1959.

Anderson, Fred, *Crucible of War, The Seven Year's War and the Fate of Empire in British North America 1754 – 1766*, Random House, 2000.

Le Boréal Express, Vol. 2 No. 10, 1964.

Godbout, Jacques, *Le sort de l'Amérique*, Office National du Film du Canada, 1996.

L'Abbé Casgrain, H. R., *Guerre du Canada – 1756-1760 – Montcalm et Lévis*, Imprimerie Demers & frère, 1891.

Charbonneau, Jacques et al., *Québec ville fortifiée du XVII^e au XIX^e siècle*, Éd. Du Pélican et Parcs Canada, 1982.

Une colonne de la 11. PzD progresse difficilement en Ukraine en juillet 1941. *Photo BA*

LA CAMPAGNE DE RUSSIE

Juin 1941-janvier 1942

LE 22 JUIN 1941, avant l'aube, les armées de l'Axe attaquent sur un front de 1 800 km, de la Baltique jusqu'aux contreforts des Carpates. Les frappes aériennes initiales mettent en œuvre plus d'un millier d'appareils.

Jean-Claude BÉSIDA

L'objectif est de détruire l'Armée de l'Air soviétique. En quelques heures, la Luftwaffe acquiert une supériorité aérienne quasi-totale qu'elle maintiendra pendant de longs mois encore. 1200 avions ennemis sont détruits le premier jour (800 détruits au sol et 400 en combats de chasse).

L'attaque au sol engage trois millions et demi d'hommes, organisés en trois groupes d'armées. Le Groupe d'Armées Nord (Leeb) doit progresser dans les Pays Baltes et investir Léningrad. Le Groupe d'Armées Centre (Bock) doit avancer sur l'axe Brest-Minsk-Smolensk-Moscou. Le Groupe d'Armées Sud (Rundstedt) doit prendre Kiev puis prendre le contrôle des grands centres de l'Ukraine. Plus au Sud, les 3e et 4e Armées roumaines, renforcées par la 11e Armée allemande ont comme mission d'avancer en Moldavie, avec un léger décalage par rapport à l'attaque principale, mission qui sera rapidement élargie à une progression le long des côtes de la Mer Noire.

Les autres nations de l'Axe se préparent également à participer à l'invasion : Le Duce envoi un Corps Expéditionnaire de trois divisions, qui sera à pied d'œuvre en juillet, tout comme la Hongrie qui met sur pied un Corps Rapide. Quant à la Finlande, ses troupes de Carélie se concentrent pour reconquérir le territoire perdu au cours de la Guerre d'Hiver. Enfin, dans la Péninsule de Kola, deux divisions de montagne avancent péniblement sur Mourmansk pendant que plus au Sud quelques formations SS et de montagne progressent vers la voie ferrée Léningrad-Mourmansk.

LA BATAILLE DES FRONTIERES

Globalement, les premiers combats sont très favorables aux assaillants, l'effet de surprise jouant à plein. Quelques points de résistance témoignent de quoi est capable le soldat russe. La forteresse de Brest qui tient jusqu'en juillet face à la 4e Armée de Kluge. La base navale de Liepaja (Libau), en Courlande, dont les marins résistent furieusement aux assauts allemands. Enfin, la première grande bataille de chars du front de l'Est (2000 tanks sur 70 kms) avec la contre-attaque de Rokossovski à Dubno, porte de l'Ukraine. Cette dernière bataille coûta six Corps mécanisés au Front Sud-Ouest et retarda les panzers de Kleist pendant une bonne semaine.

Mais ce moment initial de la guerre de Russie est surtout connu pour les spectaculaires percées de panzers et les vastes encerclements qui s'ensuivent, surtout en Biélorussie. En 18 jours, le Groupe d'Armées Centre avance ainsi de 600 km. Ses Corps d'Infanterie sont encadrés par les Panzergruppen Hoth et Guderian, qui se rejoignent à l'est de Minsk, sur la Bérézina au début du mois de juillet. Dans l'encerclement ainsi réalisé, 400 000 hommes, près de 5 000 chars et 10 000 canons sont perdus pour le Front Ouest. Son commandant, Pavlov, est arrêté par le NKVD. Torturé, il avoue avoir conspiré avec l'Allemagne et est exécuté. Ce genre d'accusation inepte n'améliore pas le moral des états-majors mais évite une remise en cause du commandement suprême.

Au Groupe d'Armées Nord, la 8.PD du 56e Corps motorisé de Manstein réalise l'un des plus beaux exploits de la guerre en prenant de vive force (grâce à un coup de main des Brandebourgeois) le grand pont sur la Dvina à Daugavpils le 25 juin, en ayant parcouru 300 km en trois jours ! Cette tête de pont ne sera pas exploitée à cause de la pusillanimité de Hoepner qui s'aligne un peu trop facilement sur la prudence du Groupe d'Armées. Il faut dire que la bataille des frontières est aussi le premier contact avec les matériels russes, notamment les chars récents T-34 et KV-1. Ainsi, le 41e Corps motorisé de Reinhardt a un premier choc douloureux avec les chars lourds du 3e Corps Mécanisé de Kourkine en Lithuanie, dès le 24 juin. Les tanks russes bousculent le 1er régiment de panzer de la 6.PD. Fortement blindés, ces colosses traversent de part en part la division et ne sont stoppés qu'après avoir pénétré dans la zone

Suite page 39

Suite de la page 30

d'artillerie. Une partie est attirée dans un secteur marécageux. La réduction de la menace prendra deux jours et obligera à faire dévier de sa trajectoire une division de panzer supplémentaire (la 1re) et à rameuter en toute hâte les 36.IDMot et 269.ID.

Le Groupe d'Armées Sud connaît des déboires similaires et bien plus sérieux encore, dans le secteur de Rovno notamment. Les retards qui s'accumulent à cause de ces contre-attaques sont préoccupants car dès l'été une dissymétrie se dessine : le front du Groupe d'Armées Sud avance bien moins vite que celui du Groupe d'Armées Centre. En juillet 41, alors qu'en Biélorussie se prépare la bataille de Smolensk, le front en Ukraine est à Berdichev, 250 kms en arrière.

La bataille de Smolensk

C'est le deuxième moment-clef de la campagne. Les Panzergruppen Hoth et Guderian franchissent le Dniepr avec comme objectif Smolensk, zone dont le contrôle est indispensable pour monter l'assaut final sur Moscou. Ce bond en avant commence le 10 juillet et se télescope immédiatement avec une première vague de contre-attaque ordonnée par la Stavka et orchestrée par Timochenko. Guderian franchit le Dniepr dans le secteur de Mogilev, démembre la 13e armée et fonce sur Smolensk en ayant détaché sa division de cavalerie pour couvrir son flanc sud. Bien que de la cavalerie et des unités blindées adverses rôdent sur ses arrières, il refuse de se laisser distraire. La 29.IDMot prend Smolensk d'assaut le 16 juillet. Plus au nord, Hoth détruit une contre-attaque des 5e et 7e Corps Mécanisé à Lepel, bouscule la 20e armée à peine débarquée du train et dépasse Smolensk. La poche est quasiment fermée autour du 26 juillet.

C'est alors que se déchaîne une deuxième vague d'offensives concentriques, visant à réduire les pointes allemandes et à maintenir un corridor. Ces offensives sont menées par cinq armées russes, précédées chacune par un groupe mobile mélangeant de la cavalerie et des blindés. Ces furieuses contre-attaques ne regagnent aucun terrain, mais usent les formations allemandes autour de Smolensk à un point tel que le Groupe d'Armées suspend quasiment toute offensive pendant deux mois.

L'encerclement de Kiev

Pour autant, les panzers de Guderian ne vont pas rester inactifs. Les panzers de Kleist ont finalement réussi un bel encerclement à l'Ouest du Dniepr dans la région d'Ouman, mais ils sont freinés par la supériorité numérique russe et par la concentration des moyens mécanisés dans le Front Sud-Ouest. Reichenau est dans les faubourgs de Kiev le 6 août, mais des contre-attaques de la 37e Armée (Vlassov) reconquièrent la ligne fortifiée extérieure. Pendant ce temps, Hitler recherche anxieusement des cibles qui pourraient forcer une décision avant l'hiver alors que, malgré des pertes spectaculaires, la résistance russe ne faiblit pas et que l'Armée Rouge ne s'effondre pas du tout comme prévu. Le mois d'août va se passer en disputes pendant que les formations blindées sont quelque peu remises en condition. Puis la décision tombe. Les panzers du GA Centre reçoivent le 24 août l'ordre de foncer vers le Sud au lieu de reprendre l'assaut vers Moscou. Depuis la fin juillet, Joukov, qui sait lire une carte aussi bien que Hitler, tente de convaincre Staline de la position aventurée du Front Sud-Ouest et lui propose d'abandonner Kiev et de se replier sur une ligne moins exposée. L'autorisation parvient à Kirponos le 18 septembre, quatre jours après que les éléments de pointe de Guderian aient rencontré ceux de Kleist près de Lokhvitsa.

Cette manœuvre fit perdre quatre armées complètes à l'Armée Rouge, et en tout plus de 600 000 hommes. Bien sûr, Guderian dépensa un temps précieux pour cela, et son Panzregruppe connut encore un peu plus d'attrition. Mais la présence de 600 000 hommes en état de combattre sur les flancs du GA Centre constituait une menace sérieuse pour une offensive sur Moscou. Une fois cette hypothèque levée, le chemin vers Bryansk et Moscou n'était que faiblement défendu, ainsi d'ailleurs que le reste de l'Ukraine. C'est ainsi que le GA Sud fit – enfin – des progrès spectaculaires en s'emparant du Donbass fin septembre.

Une colonne de fantassins allemands entre dans Smolensk. *Photo BA*

Devant Léningrad

Sur les bords de la Baltique, après des progrès initiaux rapides (450 km en 15 jours), les choses se compliquent sérieusement début août. Pendant que le Front du Nord fortifie les approches de Léningrad et déploie des formations locales (Groupe Opérationnel Louga, Groupe Neva), la Stavka cherche à gagner du temps en lançant des contre-attaques sur les flancs des forces qui montent vers Léningrad. C'est l'offensive de Vatoutine (12 août) dans le secteur de Staraïa-Roussa-Demyansk, à mi-chemin de Moscou et Léningrad. Pour éliminer cette concentration de forces, l'OKH doit dérouter des moyens des G.A. Nord et Centre (17e et 41e Corps Motorisés, 2e et 10e Corps d'Armée). Finalement l'avance reprend et après de durs combats, la Wehrmacht isole finalement Léningrad à la fin septembre. Mais Leeb ne peut rien faire de plus. Son Groupe d'Armées a perdu 60 000 hommes depuis juin (300 000 pour les Soviétiques). Le gros de ses forces motorisées est envoyé vers le Sud pour l'offensive sur Moscou. Le Groupe d'Armées Nord s'installe alors dans une posture défensive qu'il tiendra remarquablement bien, ne décrochant que pour s'aligner sur les reculs du G.A. Centre.

Moscou

Le 2 octobre l'acte final de la campagne commença avec la reprise de l'offensive dans le secteur du Groupe d'Armées Centre. Epuisées par leurs contre-attaques d'août-septembre, les armées russes du Front Ouest (Koniev) s'effondrèrent rapidement, d'autant plus que désormais les moyens motorisés allemands étaient (enfin) à peu près concentrés – 13 divisions de panzer et sept divisions motorisées sur 400 km de front – avec un objectif convergent : l'encerclement de Moscou.

Mais la saison était bien avancée et la météo se dégradait rapidement, les pluies d'automne ralentissant le rythme des opérations. De plus une série de contre-attaques bien menées freina l'avance allemande, comme les brillantes opérations de Leliouchenko face à Guderian sur l'axe Orel-Tula. Ailleurs, les contre-attaques furent nettement plus hasardeuses car les encerclements de Bryansk et de Vyazma firent perdre près d'un million d'hommes à l'Armée Rouge. Mais la capacité offensive de la Wehrmacht était désormais usée et Staline avait encore quelques cartes à jouer. Par exemple, les 9-10 octobre, sur le champ de bataille de Borodino, il opposa à la Das Reich et à la 10e panzer la 32e division d'infanterie, venue de Vladivostok, composée de vétérans sibériens et renforcée par quelques brigades de T-34.

Avec le retour du gel, le GA Centre lança sa dernière offensive le 15 novembre. A ce moment, l'Armée allemande avait déjà perdu 20 % de son effectif initial et les formations blindées plus des 2/3 de leurs chars. Les progrès devant Moscou étaient maintenant très lents et la défense de plus en plus tenace.

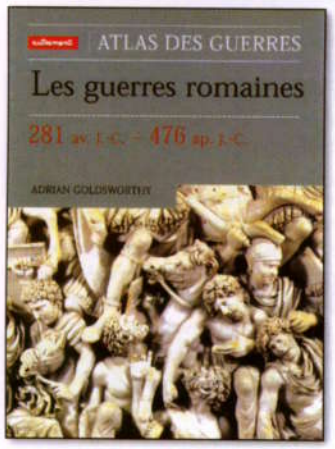
La contre-offensive d'hiver de Moscou fut précédée par des opérations aux deux extrémités du front : la reprise de Tikhvin sur le Volkhov au Nord, et la reprise de Rostov au Sud. Finalement, le 5 décembre la Stavka déclencha son offensive d'hiver devant Moscou, grâce à des troupes accumulées pour l'occasion : neuf armées de réserve, neuf brigades de chars, 49 bataillons de chars indépendants, une centaine de bataillons de skieurs. Bien sûr, toutes ces troupes étaient loin d'avoir une logistique suffisante, mais le choc de l'attaque fut tel que Guderian dut retraiter de Toula jusqu'à Mojaïsk et Hoth de Kalinine jusqu'à Rjev. Pendant ce temps, la 4e armée de choc développait une dangereuse offensive qui coupait la voie ferrée Rjev Velikye-Louki et menaçait dangereusement Smolensk.

Enthousiasmé par cet inattendu revers de fortune, Staline décida alors d'étendre la contre-offensive à l'ensemble du front. Mais cette décision était trop ambitieuse et n'aboutit qu'à gaspiller des forces supplémentaires. ❐

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

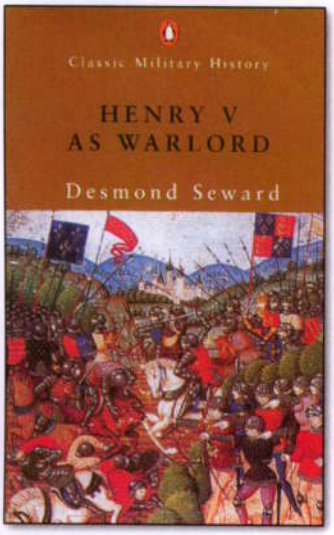
Laurent HENNINGER

Les éditions Autrement continuent vaillamment la publication en français de la série des *Atlas des guerres* originellement publiés par les Britanniques. Cette fois, l'Antiquité est à l'honneur avec *Les guerres romaines, 281 av. J.C. – 476 ap. J.C.* L'auteur en est Adrian Goldsworthy, qui a déjà signé plusieurs ouvrages sur cette question. Ce livre pourrait s'appeler « Naissance, vie et mort de l'institution militaire romaine » (on pourrait même y ajouter « transfiguration », puisque l'auteur conclut sur le passage à l'armée byzantine). Goldsworthy y traite en effet de l'intégralité de l'histoire de cette formidable armée, des premières années de la République jusqu'au Bas-Empire. Vulgarisation de qualité, belles illus-

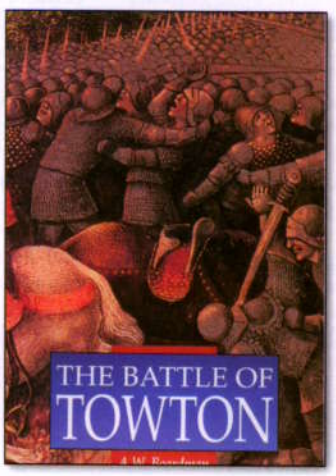


trations et infographies, mais analyses néanmoins fort poussées. Traitant le sujet sous l'angle de la continuité et des ruptures, et non pas seulement de la description « photographique » à une époque donnée, ce livre constitue ni plus ni moins, à ce jour, la meilleure synthèse globale disponible en langue française sur l'armée romaine.

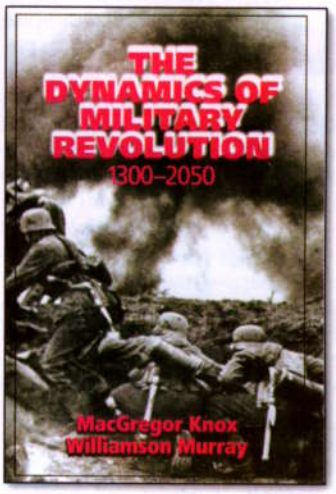
Henry V as Warlord, de Desmond Seward (Penguin Books, coll. « Classic Military History »), nous propose une biographie du roi d'Angleterre et vainqueur d'Azincourt exclusivement orientée, comme l'indique le titre, sur sa carrière de chef de guerre. Or, l'auteur a beau être britannique, il brise ici de façon méthodique et sans aucune concession le mythe du roi-héros immortalisé par Shakespeare. Selon lui, en effet, Henry V n'était qu'un personnage cruel, intolérant, bigot, opportuniste et prêt à user de tous les moyens pour satisfaire son énorme appétit de pouvoir ! Massacre de prisonniers français, « réactivation » artificielle d'une guerre de Cent Ans qui était en voie d'apaisement au moment de sa montée sur le trône, volonté farouche de



s'accrocher à une couronne dont son père avait été l'usurpateur, etc. On aura compris que Seward n'épargne pas le personnage. Il va même plus loin en affirmant que c'est encore à cause de ce roi que s'est creusé ce véritable fossé fait d'un manque total de confiance réciproque – et jamais encore comblé – entre l'Angleterre et la France. Si c'est un Anglais qui le dit... Dans une perspective politique, diplomatique et stratégique, Seward analyse les actions et les campagnes de ce monarque, depuis la prise d'Harfleur jusqu'à la chute de Meaux, en passant par Azincourt, bien sûr, les prises de Caen et de Rouen, la conquête de la Normandie, et la chute de Paris. Une relecture presque totale de la seconde moitié de la guerre de Cent Ans, donc, mais aussi une bonne leçon (ou anti-leçon ?) de stratégie.

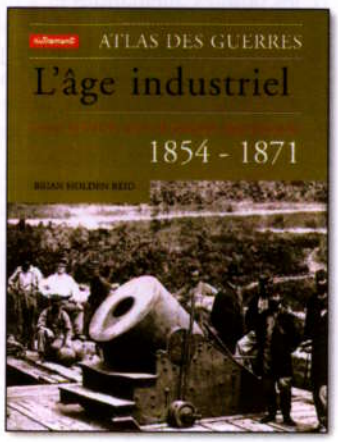


Restons chez nos amis Godons avec *The Battle of Towton*, d'Andrew W. Boardman (Sutton Publishing). En ce jour du dimanche des Rameaux 1461, en pleine guerre civile anglaise dite « des Deux Roses », les deux partis York et Lancastre s'affrontèrent avec deux énormes armées médiévales « classiques » pour la couronne d'Angleterre. Cette bataille, qui fut la plus longue, la plus « grosse » et surtout la plus sanglante de ce conflit, est ici disséquée méthodiquement, au moyen tant des outils de l'historien que de ceux de l'archéologue. Une preuve de plus que ces deux disciplines sont parfaitement complémentaires et peuvent tout à fait être pratiquées conjointement.



The Dynamics of Military Revolution 1300-2050, de MacGregor Knox et Williamson Murray (Cambridge University Press), est un ouvrage que, pour ma part, j'attendais depuis longtemps. Car, depuis une bonne dizaine d'années deux débats sur le concept de « révolution militaire » se déroulaient en parallèle, et quasiment sans jamais se rencontrer : l'un portant sur la révolution militaire de la Renaissance et des Temps modernes, l'autre sur la « révolution dans les affaires militaires » (RMA) qui serait en cours dans l'armée américaine actuelle et peut-être plus encore dans celle du futur. Or, Knox et Murray établissent enfin un lien entre ces deux problématiques, ce qui permet de réfléchir aux guerres et aux armées d'aujourd'hui et de demain avec les fantastiques outils intellectuels de l'historien, et en les replaçant dans une perspective historique. Voilà le véritable sens et la véritable utilité de ces « leçons de l'histoire » dont on nous a si souvent abreuvés à tort et à travers ! Ce petit (mais hélas fort cher) ouvrage collectif rassemble donc des contributions de spécialistes reconnus sur des sujets aussi variés que les changements dans l'art de la guerre dans l'Angleterre du XIV^{e} siècle, l'organisation des armées française du Grand Siècle, les armées de la Révolution française, la guerre de Sécession, l'armée prussienne de Moltke l'Ancien, la révolution navale de la seconde moitié du XIX^{e} siècle, la Première Guerre mondiale, ou la fragilité du concept allemand de *Blitzkrieg*. On pourra discuter longuement des analyses proposées ici, être en désaccord – parfois radical – avec telle ou telle affirmation, mais force sera tout de même de reconnaître que Knox et Murray font ici vraiment avancer un débat stratégique qui compte certainement parmi les plus importants aujourd'hui en cours. Enfin, j'ai particulièrement apprécié la dédicace que les auteurs ont placée en exergue de leur ouvrage, en citant Clausewitz : « A tous les membres des forces armées des États-Unis et de leurs alliés qui pensent que *l'usage maximum de la force n'est absolument pas incompatible avec l'usage simultané de l'intellect* ». A bon entendeur...

Puisque nous sommes dans l'histoire des grands bouleversements militaires, quatre ouvrages parus récemment me semblent apporter des éléments majeurs à tous ceux qui réfléchissent sur la naissance des guerres industrielles modernes. Le premier est ni plus ni moins qu'un autre volume de la collection *Atlas des Guerres*, des éditions Autrement. Il s'agit de *L'Age industriel, 1854-1871*, de Brian Holden Reid. L'auteur se penche ici sur la guerre de Crimée, la guerre de Sécession et les guerres de l'unification allemande (c'est toutefois la guerre civile américaine qui a droit à trois chapitres sur cinq, ce qui est somme toute non seulement compréhensible, mais encore parfaite-



ment justifié, tant ce conflit, par son importance et ses conséquences, éclipse presque tous les autres). Comme c'est le cas avec pratiquement tous les volumes de cette collection, on dispose ici d'un très complet panorama et d'une excellente analyse des guerres de cette époque. A acheter « les yeux fermés », donc.

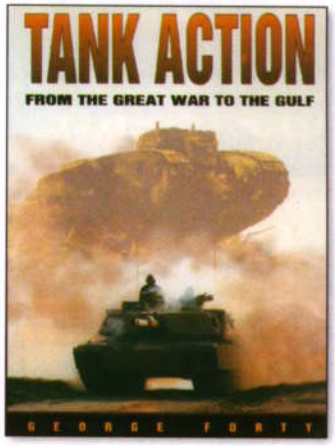
Avec *Les doctrines darwiniennes et la guerre de 1914* (éd. Economica), Thomas Lindemann nous propose un ouvrage aussi ardu qu'original et passionnant. Ce jeune universitaire allemand travaillant en France analyse les fondements idéologiques des mentalités des membres de l'état-major de son pays en 1914 et dans les années précédant la Gran-

de Guerre. Tant dans leurs conceptions stratégiques que politiques, raciales, nationales – dans leur « vision du monde », donc – que tout simplement dans leurs psychologies, les représentants de la caste militaire allemande de l'époque wilhelminienne étaient en effet « imprégnés » de ce qu'on pourrait bien appeler un véritable délire paranoïaque. C'est donc avec un tel arrière-plan mental qu'ils se lancèrent dans un « jeu de poker désespéré » à l'été 1914 ; non seulement ils ne firent rien pour éviter le déclenchement de la catastrophe – déclenchement qui aurait pu être évité –, mais ils le recherchèrent. Comme l'analyse fort bien l'auteur, leurs « perceptions (du monde) les incitaient à développer un comportement conflictuel en déformant leur vision de la réalité et devenaient ainsi à leur tour des facteurs objectifs pour le déclenchement du conflit ».

Sur une question étroitement liée à la précédente, Thierry Widemann et François Géré nous offrent, toujours chez Economica, un volume intitulé *La guerre totale*. Il s'agit là d'un recueil d'exposés (et des débats qui les ont suivis) présentés dans le cadre d'un séminaire de la Fondation pour la Recherche Stratégique. On y trouvera donc, pêle-mêle, des contributions sur Ludendorff après la Première Guerre mondiale ; les guerres puniques ; les conceptions de Clausewitz et les erreurs et contresens de ses interprètes ; les théoriciens français de la guerre révolutionnaire et de la dissuasion nucléaire, dans les années 1950 et 1960 ; les théoriciens soviétiques ; les écrits de Mao sur ce thème ; et enfin la guerre du Kosovo. Un ouvrage parfois difficile, mais passionnant pour mieux comprendre les dérives (parfois même les délires) théoriques de la stratégie militaire au XX^{e} siècle.

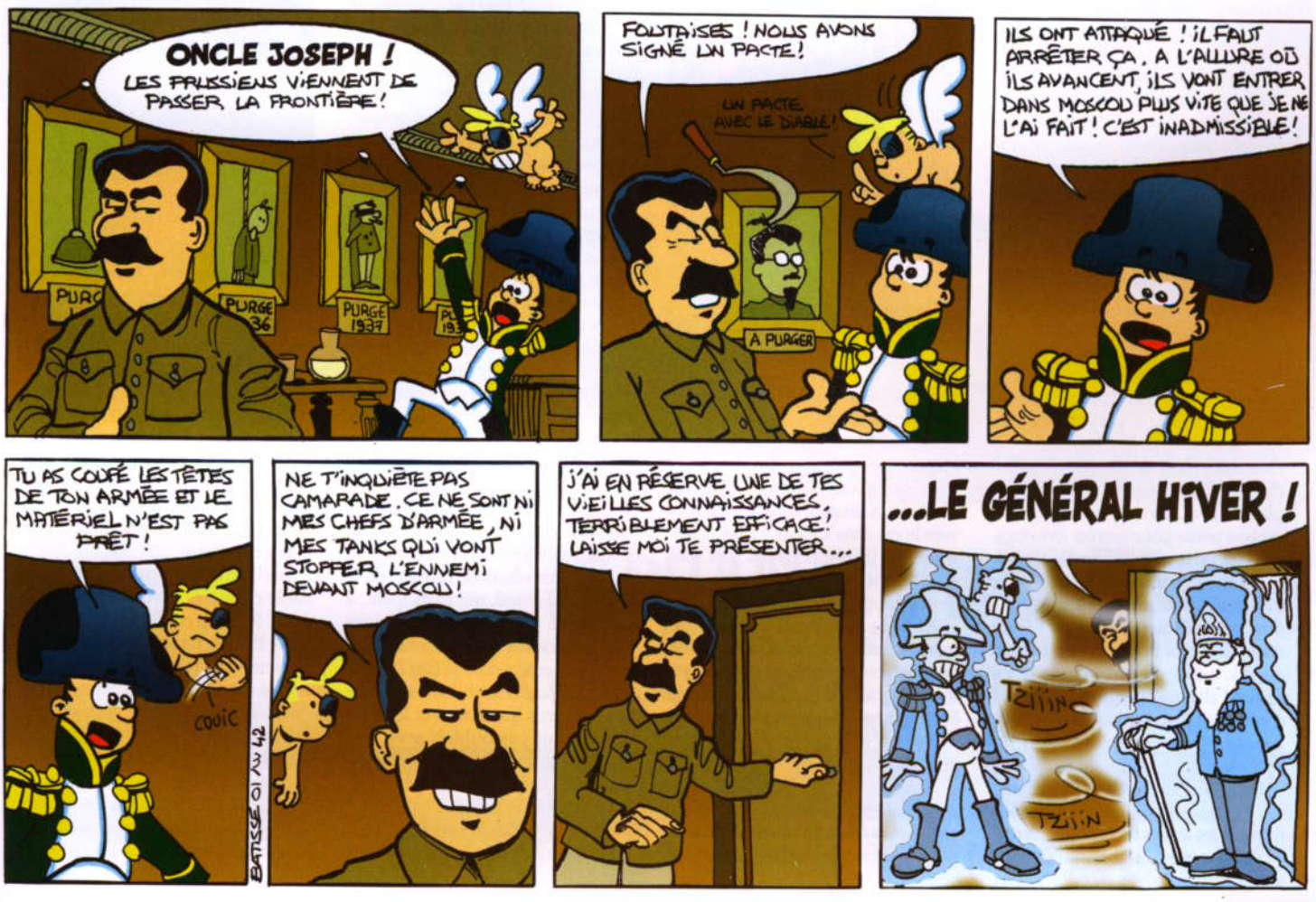
Sur un aspect bien particulier des guerres de cette période, on consultera avec profit *War, Medicine and Modernity*, autre ouvrage collectif réalisé sous la direction de Roger Cooter, Mark Harrison et Steve Sturdy (Sutton Publishing). On a là une étude fort originale, au carrefour de l'histoire militaire et de l'histoire de la médecine. Car c'est bien durant la période qui s'étend de 1870 à 1945 (mais la majorité des études de ce livre portent sur la Première Guerre mondiale) que la médecine hospitalière moderne est née, tant dans ses techniques proprement médicales que dans son fonctionnement, son « management », sa sociologie et même ses concepts et ses définitions des pathologies. Là encore, la part de la médecine de guerre a été déterminante dans l'évolution de la discipline en général. On n'en finira jamais, je le crains, de découvrir à quel point les armées et les guerres ont façonné notre monde actuel dans son ensemble...

Passons maintenant aux questions tactiques avec deux livres qui

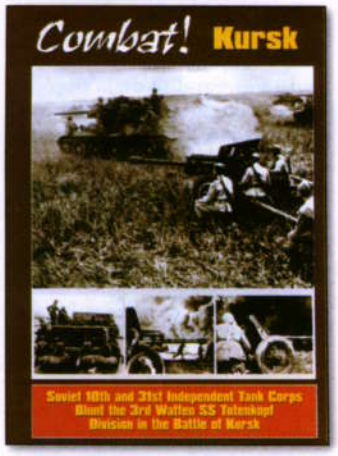


devraient passionner les lecteurs de *VaeVictis*. Le premier, *Tank Action, From the Great War to the Gulf*, de George Forty (Sutton Publishing), nous présente, comme l'indique son titre, une étude sur la guerre des blindés, depuis leur apparition durant la Grande Guerre (un chapitre) jusqu'à nos jours (un chapitre sur la Corée et le Vietnam, un sur les guerres israélo-arabes, un sur la guerre du Golfe, mais cinq sur la Seconde Guerre mondiale !). Abondamment illustré, cet ouvrage est un recueil d'exemples d'actions de blindés qui se lit comme un roman. En parfait Britannique, l'auteur s'est voulu en effet délibérément pragmatique, jusque dans son introduction, consacrée à ses conceptions en matière de formation de bons chefs de chars et de tacticiens de la guerre des blindés. Le second, *Battle Group ! German Kampfgruppen Action of World War Two*, de James Lucas (Arms and Armour Press), autre Britannique, et tout aussi pragmatique que le précédent, puisque son livre prend lui aussi la forme d'un recueil d'exemples présentés sous la forme de récits couvrant l'intégralité de la Seconde Guerre mondiale. On dispose là d'une excellente étude sur la formation, le fonctionnement et les accomplissements au combat de ces célèbres formations improvisées de la Wehrmacht. Une fois de plus, on constate que l'ouverture et la souplesse d'esprit de cette armée étaient remarquables au niveau tactique. Il en était bien sûr tout autrement aux niveaux opératif et stratégique...

Enfin, retour à la guerre totale avec *Le scientifique et le guerrier*, de Jean-Jacques Salomon (éd. Belin). L'auteur y analyse les rapports ambigus et franchement pervers (dans le sens que ce mot possède dans le vocabulaire de la psychanalyse et de la psychiatrie) qu'entretiennent les chercheurs scientifiques avec les militaires, les industriels de l'armement et les dirigeants politiques. Une question centrale, donc, pour comprendre l'un des éléments centraux des appareils militaro-industriels contemporains – et, plus encore, futurs –, a fortiori lorsqu'on sait la proportion effarante de la recherche militaire dans les budgets scientifiques et technologiques mondiaux. ❐


ONCLE JOSEPH ! LES PRUSSIENS VIENNENT DE PASSER LA FRONTIÈRE !
PURGE 36
PURGE 1937
FOUTAISES ! NOUS AVONS SIGNÉ UN PACTE !
UN PACTE AVEC LE DIABLE !
A PURGER
ILS ONT ATTAQUÉ ! IL FAUT ARRÊTER ÇA, À L'ALLURE OÙ ILS AVANCENT, ILS VONT ENTRER DANS MOSCOU PLUS VITE QUE JE NE L'AI FAIT ! C'EST INADMISSIBLE !
TU AS COUPÉ LES TÊTES DE TON ARMÉE ET LE MATÉRIEL N'EST PAS PRÊT !
COUIC
NE T'INQUIÈTE PAS CAMARADE, CE NE SONT NI MES CHEFS D'ARMÉE, NI MES TANKS QUI VONT STOPPER L'ENNEMI DEVANT MOSCOU !
BATAILLE DE MOSCOU 41-42
J'AI EN RÉSERVE UNE DE TES VIEILLES CONNAISSANCES, TERRIBLEMENT EFFICACE ! LAISSE MOI TE PRÉSENTER...
...LE GÉNÉRAL HIVER !
TZIIIN
TZIIIN

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES


Combat! Kursk
Soviet 10th and 31st Independent Tank Corps
Blunt the 3rd Waffen SS Totenkopf
Division in the Battle of Kursk

COMBAT : KURSK

Alternative très intéressante au « monstre » *ASL*, le système *Combat* de Critical Hit s'enrichit d'un nouveau module, consacré à la bataille de Koursk, mais plus précisément aux combats livrés par la division SS Totenkopf le long de la rive de la Psel, au moment de la contre-attaque de la 5e armée blindée de la Garde vers le 10 juillet 1943. *Combat Kursk* est en fait une réédition d'un module plus ancien, présenté cette fois-ci en version boîte, avec la nouvelle version des règles (version 4), six nouveaux scénarios, une grande carte aux nouveaux graphismes et des tables de jeux largement modifiées.

Le premier avantage de cette série est que chaque module de *Combat* (*Rangers*, *Stalingrad* et *Normandy* est également disponibles) et jouable indépendamment, comprenant tous les pions et marqueurs nécessaires, ainsi que la dernière version de la règle. On peut donc tenter le coup sans devoir envisager des investissements faramineux comme pour *ASL*. L'autre avantage est que la règle est bien plus simple qu'*ASL*, tout en proposant un système tactique de qualité.

En contrepartie, l'inconvénient est que, comme la plupart des produits Critical Hit, le matériel est de bien moindre qualité que la gamme concurrente, ou même la plupart des jeux sur carte des principaux éditeurs : le carton des pions et cartes est de seconde catégorie et les graphismes sont plutôt ratés... La carte est également un peu petite pour recréer des engagements de la taille de ceux de Koursk (environ 1,2 km de côté). Et en plus, c'est pas donné mais les temps sont durs pour les petits éditeurs ! Côté système, l'échelle de jeu est strictement la même qu'*ASL*, et tout repose sur l'alternance des activations d'unités, un peu comme dans *En pointe toujours* (mais en moins bien...). Le jeu utilise des pourcentages de destruction de véhicule selon les calibres des canons, et une table unique de tir pour les armes légères. L'influence d'*ASL* reste très importante dans une multitude de détails. Dans l'ensemble, *Combat* est un jeu tactique plaisant qui doit être considéré comme une alternative à ASL et comporte de nombreuses bonnes idées.

AIRBORNE

Chaque éditeur se doit décidément d'avoir son système tactique, et Avalanche Press a lancé l'année dernière le système *Panzergrenadier* qui semble toutefois peiner à trouver son public. Après *Heroes of the Soviet Union*, *Airborne* est le nouveau module en date, consacré aux combats livrés par les paras US en Normandie en juin 1944. Comme *Combat*, ce module est jouable séparément, il est donc inutile de posséder les extensions précédentes (sauf les cartes pour un nombre réduit de scénarios), ce qui en fait le meilleur module pour découvrir ce système, aujourd'hui à sa deuxième édition. *Panzergrenadier* est à l'échelle de la compagnie, un pion représentant une section ou un peloton de chars, et non un groupe de combat ou un véhicule seul comme *ASL*. Là encore, le jeu utilise une activation alternée d'unités, mais le nombre d'activation est déterminé par la différence entre le dé d'initiative de chaque joueur (c'est plus complexe mais je résume). Un chef activé peut lui-même activer

des unités subordonnées, et des règles précises régissent le rôle déterminant des chefs. En revanche, les règles de combat sont plutôt sommaires, il n'y pas de « *To Kill* » mais des tables de résultat très simples, comme c'est souvent le cas dans les jeux à cette échelle, que je trouve pour ma part souvent bâtards, entre le vrai tactique et le « petit opérationnel »...

Airborne comprend les règles de base, un livret de scénarios, une planche de pions et une carte en carton fort, mais au graphisme particulièrement laid... Sinon, côté pion, on apprécie beaucoup le choix de présentation de l'éditeur, qui se détache largement du modèle *ASL*. Bref, la série *Panzergrenadier* présente du pour et du contre ; un effort au niveau des cartes et du contenu des boîtes serait indispensable mais les mécanismes sont simples, beaucoup plus simple que *Combat* par exemple, et le plaisir de jeu est réel.

Théophile MONNIER

OPÉRATION WATCHTOWER

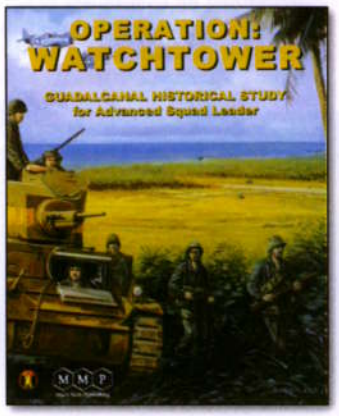
L'opération « Watchtower » est le nom de code donné par les Américains à leur première offensive dans le Pacifique, visant à contrecarrer les plans japonais de débarquement en Nouvelle-Guinée, menace directe contre l'Australie. Le 7 août 1942, la 1st Marine Division prend ainsi le contrôle de l'île de Guadalcanal dans les Salomons où les Japonais ont commencé la construction d'un aérodrome. Cette opération provoque une violente réaction nipponne – les Alliés subissent une terrible défaite à la bataille navale de Savo dans la nuit du 8 août – et marque le début d'une dure campagne aéronavale et terrestre de six mois qui se conclut par une victoire sans appel des Américains.

Les Fanatics (A10.8) d'*ASL* attendaient ce type de produit depuis longtemps et le voilà enfin, le premier « Historical Study ASL » (*HSASL*) que l'on pourrait (mal) traduire par « étude historique pour ASL ». Les *Campaign Games* précédents visaient d'abord à recréer une campagne au sens « aslesque » à savoir la lutte pour un espace géographiquement limité comme l'usine Barricade Rouge, le pont de Bénouville ou l'îlot de Bétio à Tarawa. Les *HSASL*, quant à eux, présentent une bataille d'une ampleur plus importante à travers une série de scénarios, une petite campagne, au sens classique du terme, et, surtout, des notes historiques plus fournies qu'auparavant. Bref, les joueurs perçoivent l'ampleur d'un engagement important à travers le prisme du meilleur jeu tactique jamais réalisé. Que nous réserve la boite ?

Tout d'abord, seize scénarios, de tailles très variées mais avec souvent de nombreux *Overlays*, en particulier ceux de plage – ça, vous l'aviez deviné – : le premier scénario « First Matanikau », consacré au premier combat terrestre conséquent des Marines, oppose dix Squads nippons à 15 Squads de Marines et n'utilise pas moins de douze (!) *Overlays*. Plusieurs ont pour cadre Edson Ridge, site de la campagne fournie, et trois mettent en scène des unités de l'armée, de la division Americal, qui participent, à partir de la fin 1942, aux opérations (certaines de ces actions sont sensées être représentées dans le film *La ligne rouge*). La part belle va bien sûr à l'infanterie mais les canons et les blindés ne sont pas oubliés avec, par exemple, une attaque de nuit japonaise avec des chars.

Le second élément est constitué par la campagne, Edson Ridge, qui dépeint la lutte pour la crête sanglante Bloody Ridge), autre surnom du lieu, entre les paras et les Raiders du colonel Edson et les troupes du général Kawaguchi. Par un hasard typique des événements guerriers – « *Sa Majesté le hasard* » aurait dit Frédéric II –, les deux unités américaines défendant la position venaient, quelques jours auparavant de détruire lors d'un raid les armes lourdes des hommes de Kawaguchi, et avaient été envoyés assurer la défense de cette crête, à 900 mètres de l'aérodrome Henderson, le terrain de Guadalcanal. Au terme de deux nuits d'assauts japonais et de trois jours de contre-attaques américaines, du 12 au 14 septembre, les paras et les Raiders tenaient encore la position. Les règles de campagne sont classiques avec, évidemment, quelques spécificités, comme des bombardements préliminaires d'artillerie plus limités. Les amateurs de Jungle seront probablement ravis par la carte. Notons que, si les joueurs achètent des unités lourdes, indispensables ailleurs, ils perdent des points pour les conditions de victoire, notamment si les Marines acquièrent des chars.

Enfin, à côté d'une planche de pions, marqueurs et unités, – dont des leaders historiques comme le colonel Edson (10-3) ou le colonel Ichiki



(9-1), commandant la première unité envoyée en renfort dans l'île et anéantie presque jusqu'au dernier homme ! – on trouve le livret historique. Il comprend un rappel de la campagne, une présentation de la lutte pour Edson Ridge, un encadré sur l'emploi des blindés à Guadalcanal et des notes de conception pour « Ambitious Plans », scénario mettant en scène des Marines réembarquant sous le feu ennemi.

Bref, l'ensemble paraît fort convenable et de très bon augure pour la suite. Je ne m'explique pas la mention « Proudly produced in the USA ! » présente sur la boîte, à moins que cela ne soit un renvoi aux événements du 11 septembre. MMP promet pour l'avenir des *HSASL* sur l'opération « Bagration » ou bien la campagne des Philippines.. Dans l'immédiat, révisez le chapitre G et rejoignez vos nuques de cuir car votre adversaire va lancer sa Banzaï Charge (G1.5). ❐

Phillipe NAUD

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

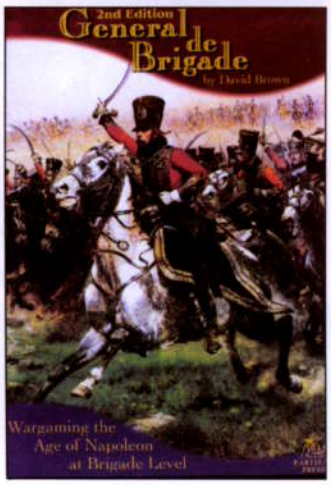
Toutes les nouveautés

Ce mois-ci, les nouveautés concernent deux périodes toujours très « populaires » : l'Empire et la Seconde Guerre Mondiale.

Jean-Philippe IMBACH

GENERAL DE BRIGADE 2ND EDITION

La première édition de *General de Brigade* a été présentée dans le numéro 11 de *VaeVictis*. Cette nouvelle mouture est plus complète, mais les principes généraux restent les mêmes. Rappelons que le système est très classique, éprouvé et que les mécanismes de jeu sont très faciles à appréhender. Changement notable, les classes des troupes sont maintenant au nombre de six au lieu des quatre initiales (Garde, Elite, Ligne, Conscrit). De fait, la « Ligne » a été « éclatée » en trois – Vétéran, Ligne, Seconde ligne – ce qui permet de rendre de manière plus fine les différences de qualité entre les belligérants.

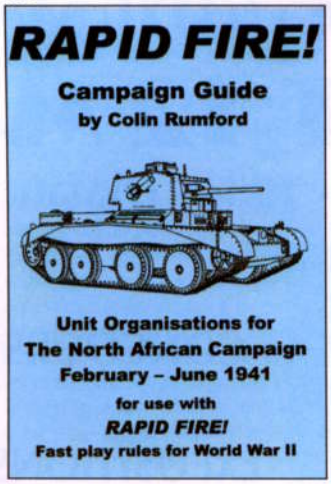


L'échelle de réduction est toujours d'une figurine pour vingt combattants réels, ce qui donne sur la table de jeu des unités imposantes. Les bataillons français sont par exemple à 36 figurines, sur deux rangs (ie un tel bataillon en ligne fait 18 figurines de front). Vous trouverez aussi dans cette nouvelle version un budget, une douzaine d'exemples de divisions historiques et des scénarios – Vimerio 1808, Borodino 1812 et un troisième sur une bataille du 18 juin 1815 dont je ne me souviens pas du nom... Attention, *General de Brigade* est avant tout une règle pour le combat à l'échelle de la division et ces scénarios n'abordent qu'un épisode, qu'une fraction, de ces champs de bataille.

General de Brigade, règle pour reconstituer les combats sous l'Empire à l'échelle de la division. Publiée par Partizan Press. Prix indicatif : 25 Euros.

RAPID FIRE ! CAMPAIGN GUIDE

Unit Organisation for the North African Campaign February-June 1941.



Ce livret est une extension de *Rapid Fire!* présentée en détail dans le numéro 16 de *VaeVictis*. Contrairement aux autres suppléments de cette règle, la présentation est des plus « spartiates » : une trentaine de pages noir et blanc, sans les magnifiques photos couleurs qui accompagnent habituellement les productions précédentes. Le sujet est par contre très intéressant puisque nous suivons la première offensive de Rommel sur le sol africain, à partir de février 1941 et jusqu'au mois de juin de cette même année.

Vous découvrirez donc une présentation des différentes phases de cette campagne, une description des unités, dont la célèbre 5e division légère (DAK), la division Ariete, la 9e division australienne (les tenaces défenseurs de Tobrouk !), etc. Toutes ces unités sont présentées sous forme de tableaux synthétiques directement au format de la règle. De plus, pour ceux qui veulent se constituer des formations « passe-partout », trois exemples fictifs de formations sont donnés : une colonne mobile britannique, un kampfgruppe allemand et un groupe blindé italien. Ces trois formations sont équivalentes en terme de budget.

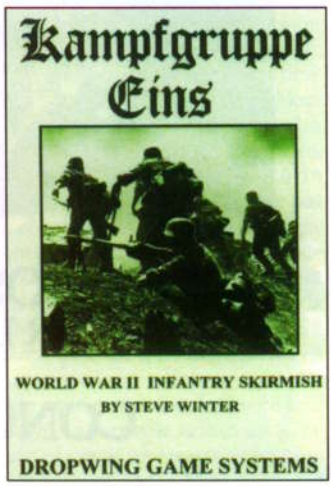
Vous trouverez enfin une liste du matériel (véhicules, pièces d'artillerie et avions) utilisés lors de la campagne et leurs caractéristiques en terme de jeu. En conclusion, un livret à la présentation certes perfectible mais complet et sur un sujet toujours aussi passionnant.

Rapid Fire! Campaign Guide, North African Campaign February-June 1941, extension pour *Rapid Fire!* sur la première offensive de Rommel sur le sol africain. Publiée en anglais. Prix indicatif : 15 Euros.

KAMPFGRUPPE EINS & ZWEI

La firme britannique Dropwing Game Systems nous propose deux livrets pour le jeu d'escarmouche Seconde Guerre mondiale. Le premier est consacré au combat d'infanterie, le second à celui des blindés. Bien que les mécanismes soient très similaires, les livrets sont complètement indépendants l'un de l'autre, mais peuvent être aussi utilisés conjointement pour simuler des combats interarmes . La présentation de la cinquantaine de pages de chaque livret est assez sobre, en noir et blanc.

L'échelle de jeu est le « un pour un » : une figurine – homme ou matériel – sur la table représente son strict équivalent réel. La séquence de jeu est très classique : les mouvements précèdent les tirs, qui se déroulent avant le corps à corps. Chaque troupe a un moral compris entre – 1 (la « bleusaille ») et + 3 (les « fanatiques »). Ce facteur est utilisé – avec 1d6 et des facteurs tactiques – pour tester la troupe quand elle bouge vers un ennemi à porter de feu, quand elle doit rallier, quand elle subit des pertes, etc.



Chaque combattant reçoit aussi une aptitude au tir et une autre, distincte, au corps à corps. Ces valeurs – entre – 1 (pour les plus mauvais) et + 2 (pour les meilleurs) – permettent de caractériser avec

précision les troupes : ainsi, des Britanniques auront + 1 au tir et 0 au corps à corps, quand des Japonais adeptes de la baïonnette auront 0 au tir et + 1 au corps à corps. De fait, *Kampfgruppe* offre un système de jeu qui, même par rapport à ses consœurs traitant des combats d'escarmouche, est très précis. Vos figurines pourront ainsi tirer au pistolet, lancer des grenades, etc. Néanmoins, les règles restent très jouables et nous ne sommes pas face à un système rébarbatif.

Le second volume consacré aux véhicules est tout aussi plaisant..., et précis. Chaque char reçoit des valeurs de blindage différenciées pour des impacts de front, de côté, sur l'arrière, de la tourelle ou de la caisse, soit six valeurs distinctes. Sont également pris en compte l'angle de l'impact et le résultat explicite des dommages : des tableaux vous permettront de savoir si ce sont les épiscopes, le moteur, les chenilles, etc., qui sont touchés. Là encore, les mécanismes de jeu, toujours à base de 1d6 ou 2d6 sont très simples à comprendre et à mettre en œuvre.

En outre, chaque volume comporte un scénario : le premier traite d'un raid de paras britanniques sur une station radar en 1942, le second oppose Allemands et Soviétiques en avril 1945, en Autriche. En pratique, ces règles sont conseillées à ceux qui recherchent un système tactique très précis mais qui reste toutefois jouable. Il manque simplement quelques exemples supplémentaires pour favoriser l'assimilation des mécanismes de jeu.

Kampfgruppe Eins, Kampfgruppe Zwei, règles pour reconstituer les escarmouches de la Seconde Guerre Mondiale. Publiées en anglais par Dropwing Game Systems. Prix indicatif : 20 Euros chacun.

Remerciements à Philippe Lempereur.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

SUMMER — Essex 15 mm

Éternelles rivales, les cités-états sumériennes forment la première grande civilisation du Proche-Orient, au sud de la Mésopotamie.
Peinture Edgar André

LES GRECS — Essex 15 mm

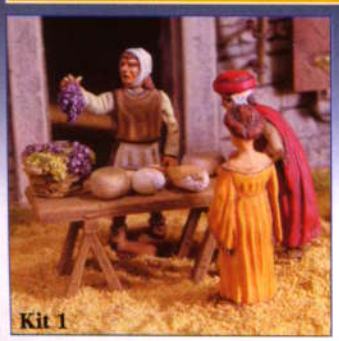
Moins chers à équiper, plus polyvalents, les peltastes supplantent peu à peu les hoplites dans les armées grecques.
Peinture Edgar André

LES ROMAINS

Corvus Belli 15 mm

Au premier siècle de notre ère, les légionnaires romains reçoivent des *lorica segmentata* – ou cuirasses articulées –, en lieu et place de leurs cottes de mailles. Ces dernières ne sont pas pour autant jetées, mais elles sont réutilisées pour équiper les auxiliaires et la cavalerie.
Peinture C. Coquet

MIRLITON S.G.
DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it
Visitez notre site internet www.mirliton.it


Kit 1

Choux, carottes, raisins, pommes, fromages et charcuterie sont les produits que l'on trouve dans « l'épicerie » médiévale de Mirliton, la 1re d'une série de saynètes réalisées par cette marque et consacrées à la vie quotidienne, les arts et les métiers dans les années 1250-1350 (Kit 1)

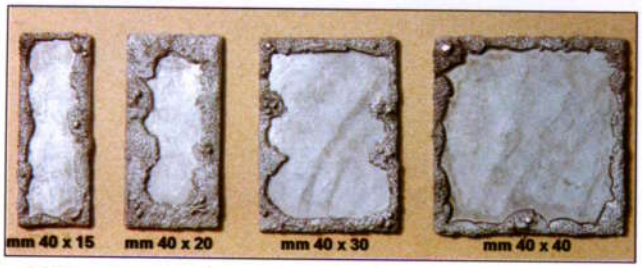
Kit 2

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement (numéro de carte bancaire et date d'expiration)
Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

R REK K
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7
et fermé le mardi hors vacances scolaires

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

Les Décors — Mirliton 15 mm



Mirliton lance sur le marché des bases toutes prêtes pour socler vos armées *DBM*. Une nouvelle qui réjouira les plus paresseux d'entre nous ainsi que ceux qui veulent se confectionner des saynètes.

Les Grecs — First Corps 25 mm

Les Grecs — Black Tree (Harlequin) 25 mm

A l'époque des guerres médiques, le citoyen grec s'équipe suivant ses moyens financiers. Ainsi, la cuirasse peut être moulée en bronze ou seulement en cuir renforcé d'écailles métalliques.
Peinture Christian Agostini

Les Celtes — Gripping Beast 25 mm

Pendant près de quatre siècles, les Gaulois s'opposent aux Romains, mais l'émiettement politique des Celtes leur sera fatal.
Peinture Christian Agostini

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS

TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Fusiliers hessois 15 mm – Peinture Edgar André

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

Lot n°1 : Grecs hellénistiques – 1 assortiment comprenant 4 cavaliers moyens/lourds, 32 javeliniers ou piquiers et 8 archers ..... **19,80 €**
Lot n°2 : Arabes pré-islamiques – 1 assortiment comprenant 16 lanciers, 8 frondeurs et 12 cavaliers légers/moyens ou lourds **19,80 €**
Lot n°3 : Empire serbe 1400/1500 – 1 assortiment comprenant 12 chevaliers variés, 8 archers et 8 lanciers ..... **16,50 €**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°4 : MEN-AT-ARMS 361 : Axis cavalry in WWII ..... **16,60 €**
Lot n°5 : MEN-AT-ARMS 364 : The Russian army 1914/8 **16,60 €**
Lot n°6 : ELITE 81 : British colours and standards 1747/1881 vol.2 ..... **18,15 €**
Lot n°7 : CAMPAIGN 94 : Orleans 1429 ..... **22,10 €**
Lot n°8 : CAMPAIGN 97 : Bussaco 1810 ..... **22,10 €**
Lot n°9 : CAMPAIGN 98 : Kalka river 1223 ..... **22,10 €**
Lot n°10 : WARRIOR 40 : Conquistador 1492/1550 ..... **18,15 €**
Lot n°11 : WARRIOR 41 : Knight hospitaller vol. 2 ..... **18,15 €**
Lot n°12 : ESSENTIAL HISTORIES 22 : WWI eastern front 14/18 ..... **19,65 €**
Lot n°13 : ESSENTIAL HISTORIES 23 : WWI western front 14/16 ..... **19,65 €**

La gamme médiévale Gladiator est disponible.
Le catalogue Essex 2002 vous sera envoyé en échange de 2 timbres au tarif en vigueur.

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **19,80 €** = ... €
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **19,80 €** = ... €
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **16,50 €** = ... €
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **16,60 €** = ... €
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **16,60 €** = ... €
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **18,15 €** = ... €
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **22,10 €** = ... €
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **22,10 €** = ... €
Lot N° 9 ..... exemplaires au prix de **22,10 €** = ... €
Lot N° 10 .... exemplaires au prix de **18,15 €** = ... €
Lot N° 11 .... exemplaires au prix de **18,15 €** = ... €
Lot N° 12 .... exemplaires au prix de **19,65 €** = ... €
Lot N° 13 .... exemplaires au prix de **19,65 €** = ... €
Participation aux frais de port ..... **6,10 €**
Ci-joint mon règlement de ..... €

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres au tarif en vigueur

VV Mars/Avril. 02

GUERRE DE CENT ANS — Corvus Belli 25 mm

Le 15 avril 1450, à Formigny, dans le Calvados, les Français battent les Anglais et reconquièrent la Normandie.
Peinture C. Coquet

LES TEUTONIQUES — Testudo 25 mm

Fondé en Terre Sainte, l'ordre des chevaliers teutoniques forge son destin sur les rives de la Baltique, contre les Slaves.
Peinture C. Coquet

GUERRE DE CENT ANS — Italeri 1/72

Italeri enrichit sa gamme plastique au 1/72 (20 mm) avec une série consacrée au conflit franco-anglais de 1337 à 1453.
Peinture C. Coquet

MÉDIÉVAL — Gladiator 15 mm

Comme expliqué dans le dernier numéro, la période médiévale permet de se constituer des armées *DBM* « polyvalentes ».
Peinture Edgar André

CHAMP DE MARS

4, rue Caruel de Saint Martin 78150 Le Chesnay (jusqu'à mi- février) – Tél. : 01 39 55 51 08.
puis : le Petit Auxey 21190 Auxey-Duresses – Tél. : 03 80 21 20 68.
E-mail : jcpcdm@club-internet.fr

Quelques-uns des nouveaux (prix en Euros) :

Boite Battlefront ..... 6,25 €
Pochette Gladiator :
de base 3, ... codes F 3,25 €; cdt : 2,25 €
Peter Pig : ..... 2,75 €
Chariot : ..... 2,75 €
Fantassin Miniaturas : ..... 2,25 € (inf.), 3 € (cavalerie)
Navire de ligne Langton au 1 1200e : ..... 8 €
Une figurine Front Rank (25mm) : ..... 1,4 €, cheval : 1,8 €
Pochette SHQ de base (3 figurines) : ..... 2,75 €

BATTLEFRONT 15 mm : A60 Sherman (début) remoulé, A007 Grant de remorquage, B062 6 livres « portée », B65 et 66 halftracks « anglais » M5/9

PENDRAKEN : 10 mm 18e siècle
+ 13 références d'autrichiens, 7 de britanniques
Exemple : PRUSSIENS

SYP1 : Fantassin en tricorne arme au bras 30 : ..... 4,5 €
SYP2 : Fantassin en tricorne en marche 30 : ..... 4,5 €
SYP3 : Fantassin avançant 30 : ..... 4,5 €
SYP4 : Fantassin tirant 30 : ..... 4,5 €
SYP5 : Fantassin en tricorne prêt à tirer 30 : ..... 4,5 €
SYP7 : Grenadier en tricorne arme au bras 30 : ..... 4,5 €
SYP8 : Grenadier en tricorne en marche 30 : ..... 4,5 €
SYP9 : Grenadier en tricorne avançant 30 : ..... 4,5 €
SYP10 : Grenadier en tricorne tirant 30 : ..... 4,5 €
SYP11 : Grenadier en tricorne prêt à tirer 30 : ..... 4,5 €
SYP13 : Canon de 3 livres et attelage 1 : ..... 4,5 €
SYP14 : Canon de 6 livres et attelage 1 : ..... 4,5 €

IRREGULAR 10 mm : une trentaine de références compatibles vendues à la pièce : 0,18 € le fantassin, 0,40 € le cavalier.
HALLMARK : navires de débarquement soviétiques et britanniques de 1980-1990 (permet de rejouer les Malouines)
LANGTON : NB31 HMS Agamemnon, NB48HMS Glatton, NB45 HMS Prince
SHQ : nouveaux Britanniques et Allemands de 43-45, Brummbar, stug 4, jagdpanzer4, Wirbelwind, pz4, M15(37 AA)

CHAMP DE MARS AURA UN STAND AU SALON DU MODELISME DU 13 AU 21 AVRIL
AVEC AUSSI UNE TABLE POUR VOUS FAIRE DECOUVRIR NOS PRODUITS !

Vente par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*
Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (pas de limite dans le temps). Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 1 000 F.

LES CROISADES — Italeri 1/72

Grâce à ce superbe château croisé, il vous sera possible de faire découvrir les charmes des petits soldats en plastique : une première approche du jeu d'histoire.

RÉVOLUTION AMÉRICAINE — Essex 15 mm

Les « habits rouges » de sa très gracieuse majesté ont fière allure, mais ils seront vaincus par les va-nu-pieds de Washington.
Peinture Edgar André

EMPIRE — Perry Miniature 25 mm

A Waterloo, le Duc de Brunswick combat Napoléon pour éviter que ses terres redeviennent l'état satellite de Westphalie.
Peinture David Wilson

GAUTHEY MINIATURES
264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL
Tél / Fax : 01.64.38.55.70
GAUTHEY.MINIATURES@wanadoo.fr
EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAUX
DECORS DE SCI-FI 25 mm ! !
Lac toxique / décharge
Ruines / Fortifications
WARHAMMER
ANCIENT BATTLES
TOUTES les règles
(traduction offerte)
+ 38 ARMEES HISTORIQUES
25 mm prêtes à jouer

NOUVEAU Catalogue disponible sur simple demande

E.P MINIATURES epm

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE

Visitez notre site : www.epminiatures.com

35, rue du Maréchal FOCH
67190 MUTZIG
TEL./FAX : 03. 88. 38. 38. 39.

Vente en VPC
et au magasin

epminiatures@wanadoo.fr
Horaires: 9H00 à 11H30 13H30 à 18H00
Fermé : le lundi et jeudi après–midi
Figurines plastique 1/72 :
HAT, HOUSE OF CAMPAIGN
ZVEZDA, ITALERI, ESCI,
ACCURATE, IMEX,
NEXUS, AIRFIX, REVELL,
STRELETS, ORION
Distributeur exclusif :
HYTTY, LW, ODEMARS
Figurines métal 20 mm :
Distributeur QUALITICAST
Figurines métal 15 mm :
CORVUS BELLI
Notre service peinture
de figurines :
Tarifs et test nous contacter

NOUVEAU ! :
La gamme
de bâtiments
et accessoires
OBJECTIF 72

Vous trouverez aussi :
Des socles magnétiques les
peintures, pinceaux, roche
liquide PRINCE AUGUST
Flocage et corelief FR,

CATALOGUE SUR
SIMPLE DEMANDE

LES BONNES ADRESSES

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

WINGS & TRACKS **52 rue de la coupe, 7000, MONS BELGIQUE**
Tel : 0032/65.84.67.44 – Fax : 0032/65.84.67.45
Ouvert : 10H - 13H et 14h - 18H – FERME LE LUNDI
VPC : eurochèques - CB
Figurines : Icon Miniatures, Foundry, Old Glory, Peter Pig, Battle Front, ... et bientôt : Essex, Museum Minitaures, Testudo, Corvus Belli
LE SPECIALISTE DE LA FIGURINE FANTASTIQUE ET HISTORIQUE DE WALLONIE. *60 m de salle de jeux*
10% de remis pour les clubs sur présentation de la carte de membre
Possibilité de scinder les paquets
Organisateur du Mons day 2002 : mons-day.be.tf (championnat battle + 40k)
Wings.andtracks@swing.be http://www.model35.free.fr : W&T

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

NERVUS BELLI **870, chemin de la Sablière 06640 Saint-Jeannet**
Tél. : 04.92.11.03.46 ou 06.09.30.35.00 – nervusbelli@aol.com
SPECIALISTE DE LA VENTE DE FIGURINES DE 15 mm
Chariot, Museum, Mirliton, Touller, Fantassins Miniaturas, Old Glory, Corvus Belli, Gladiator, Peter Pig, Outpost, Essex, Testudo
Frais de port gratuits à partir de 76 € d'achat
Catalogue gratuit sur simple demande

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
Visitez notre site internet : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samouraï
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc.. ; à partir de **£2.70** Samouraï **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7sD, England

VOUS RECHERCHEZ DES FIGURINES 15 MM EN PLOMB POUR SECTION D'ASSAUT ?
Vous pouvez recevoir un catalogue gratuit en écrivant à
ARCHEON
22, Boulevard d'Alsace – 57070 METZ
Tél. : 03. 87. 75. 66. 47
ARCHEON distributeur de la marque Peter Pig

FANTASSIN MINIATURAS

Figurines 15 mm 1er Empire
NOUVEAUTES :
Généraux et Aide de Camp : Français, Espagnols, Britanniques, Portugais et Prussiens
Catalogue et échantillons contre 2 coupons réponse international.
Disponible par correspondance
Nous acceptons les cartes de crédit
Apartado de correos – 228-24400 Ponferrada (Léon) Espagne
Tél.(portable) : 610 68 37 83 Tél. & Fax : (00 34 9)87 087 589
Page Internet : www.ponfered.net/fantassin

GUERRE DE SÉCESSION — Redoubt 15 mm

Nul ne sait si cette punition motivera vos figurines sur la table de jeu, mais il est certain que le sujet est fort original.
Peinture C. Coquet

GUERRE DE SÉCESSION — Langton 1/1200

La gamme Langton s'enrichit d'un *Cottonclad* qui vient de régler son compte à un navire nordiste.
Peinture C. Coquet et Noe

M.P.C.
Tél. : 03.88.73.87.78 **35, rte de Bischwiller**
Fax : 03.88.73.85.93 **F-67500 NIEDERSCHAEFFOLSHEIM**

UNIQUEMENT VPC
Catalogue couleur par époque : 7 € pièce
Ligne directe : 03 88 73 89 94
Gamme complète de figurines en plomb au 1/72 :
Epoque Napoléonienne :
Personnalités, infanterie, cavalerie, équipements...
NOUVEAUTÉS métal 1er Empire
1 - Maréchal Soult et Aides de camp
2 - Artillerie de la Garde et Ligne a)Système Gribeauval b) Système Marmont
3 - Chasseurs à pied de la Vieille Garde
4 - Ambulance de la Garde avec figurines
5 - Tirailleurs Grenadiers de la Garde
6 - Officiers d'infanterie, diverses positions
7 - Cavalerie russe
8 - Larrey – Chirurgiens
Epoque Antiquité : Infanterie, cavalerie, équipements...
Epoque Moyen-Age – Epoque Sécession – Epoque 20e Siècle
Plastique 1/72 Guerre de 7 ans :
Rééditions Revell : Infanterie Prussienne
Infanterie Autrichienne – Dragons Autrichiens
Plastique 1/72 1er Empire
Rééditions Revel : Artillerie anglaise
Plastique 1/72 1er Empire
Campement de la Grande Armée

Les figurines photographiées sont des Art Miniaturen

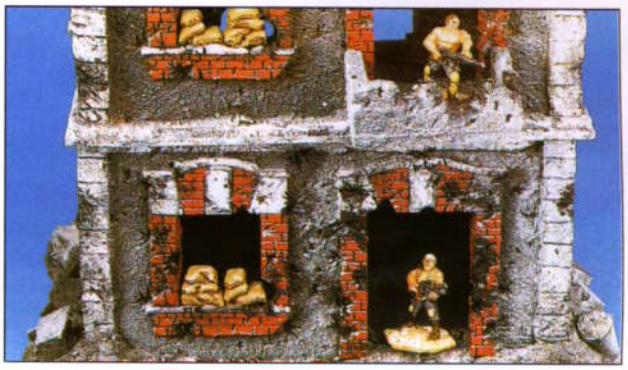
GUERRE DE SÉCESSION — Redoubt 25 mm

Il est plus facile de recruter de bons cavaliers dans les états de la Confédération, où la société est avant tout rurale. Quant aux Nordistes, ils privilégient plutôt le concept d'infanterie montée, où le cheval n'est qu'un moyen pour faciliter les déplacements stratégiques.
Peinture Patrick Ollivier-Lamarque

GUERRE DES BOERS — Black Tree 25 mm

De 1899 à 1902, il fallut toute la puissance de l'Empire britannique et des mesures extrêmes pour briser les Boers.
Peinture Patrick Ollivier-Lamarque

DECORS — Gauthey Miniatures 25 mm



Ces décors urbains : immeubles à étages, conviendront parfaitement à des scénarios Seconde Guerre mondiale.
Peinture Gauthey Miniature

FGminiatures

4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01
E-mail : fgminiatures@wanadoo.fr

Figurines Old Glory 15 mm / Battle Honors 15 mm / Corvus Belli 15mm / Foundry 25mm
Icon Miniatures 25 mm / Hallmark 15 et 25 mm / Drapeaux Signifer15 et 25 mm
Décalcos Veni Vidi Vici 15 et 25 mm

Nous disposons de toutes ces gammes en STOCK PERMANENT.
Nous sommes également en train de constituer notre stock
OLD GLORY 25mm : toute référence disponible sous quinze jours !
(sous réserve de disponiblité)

Pour toute commande, nos frais de port sont de 6 Euros.
Frais de Port gratuits à partir de 75 Euros pour la France métropolitaine. Règlements par Chèques ou Carte de crédit
(livraison sous 48 heures en Coliposte sous réserve de disponiblité)
Et toujours nos catalogues gratuits 15 mm, 25 mm ou les deux sur simple demande par courrier postal.

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h
Uniquement par correspondance

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATEGE

TAKEDA

Un autre éditeur assez peu connu en France, Xicat (www.xicat.com), a publié récemment *Takeda*, qui reprend le même thème que *Shogun* : les luttes de clan dans le Japon du Sengoku Jidai. Le but du joueur est de conquérir le Japon à la tête du clan Takeda, en éliminant les autres seigneurs de l'île. Le jeu comporte des aspects stratégiques et une interface de bataille en temps réel proposant une pléthore de formations historiquement valides.

Sensiblement plus profond que *Shogun*.

WAR COMMANDER ET SUDDEN STRIKE 2

La Normandie n'en finit pas d'inspirer les auteurs de jeux PC. *War Commander* propose au joueur de commander une quarantaine d'homme du 2e bataillon de Rangers à travers 26 missions solo, à partir du débarquement et jusqu'à Market-Garden. Un mode multijoueur existe aussi. Le jeu ambitionne de prendre le meilleur de *Commandos* et de *Sudden Strike*. Vaste programme. Justement, un an après *Sudden Strike*, RTS Deuxième Guerre mondiale bien réalisé sinon très réaliste, *Sudden Strike 2* revient. Il a 40 nouvelles unités, et un nouveau théâtre d'opérations en plus de l'Europe et de l'Afrique : le Pacifique. *Sudden Strike 2* débarquera en France, comme il se doit, le 6 juin.

REAL WAR, VRAIMENT ?

Il paraît que ce jeu est dérivé d'un simulateur militaire professionnel américain – *Joint Force Employment*. La partie planification et analyse a été presque complètement élaguée et la partie déploiement au contraire a été développée et passée au mixer du RTS commercial. Le résultat n'est pas franchement probant et on se demande quelle mouche a piqué le bureaucrate du Pentagone qui a laissé ridiculiser son institution en acceptant de patronner un jeu pareil. Premier exemple : les chars avancent à la même vitesse que l'artillerie lourde qui elle-même est à peine moins rapide que les hélicoptères. Deuxième exemple : les unités se déplacent individuellement et les groupes de combat se constituent à la *C&C*, en sélectionnant d'un vaste mouvement de souris tout ce qu'il y a à l'écran. Et moi qui croyais que l'armée avait une organisation et une hiérarchie ! Où sont les pelotons, sections, groupes de combats ? Mystère. Tout cela fait certes un RTS trépidant avec des équipements contemporains, mais sûrement pas une simulation militaire réaliste.

CAMPAIGN OF THE GRANDE ARMEE 1806

Adanac Command Studies (adanaccommandstudies.com) vient tout juste de publier un jeu napoléonien opérationnel-stratégique proposant de revivre la grande campagne de 1806 en Saxe, qui vit notamment la victoire de Iéna. Les unités de base sont des divisions et des brigades ; les auteurs avouent s'être sérieusement inspirés des travaux de Kevin Zucker. Nous ne l'avons pas encore reçu, mais si la conception semble bien achevée, l'allure est très spartiate. Il n'est vendu que 15$.

TOTAL WAR MEDIEVAL

Total War, Medieval vient porter tous les raffinements de *Shogun, Warlord Edition* dans l'Europe du Moyen-âge. Le jeu propose ainsi de reconstituer 400 ans d'histoire militaire, de la Première Croisade jusqu'à la chute de Constantinople. Les nations jouables sont l'Angleterre, les Normands, les Français, les troupes pontificales, les forces du Saint Empire, les Espagnols Chrétiens, l'Empire Byzantin, la Pologne, les principautés russes, et les Almohades. L'aspect jeu de rôle est sensiblement plus développé que dans *Shogun* puisqu'on rencontrera des seigneurs bien sûr, mais aussi des diplomates, des hérétiques, des inquisiteurs, des évêques, des artistes ou des princes. La partie siège a été nettement développée depuis *Shogun*. Un titre très ambitieux et très prometteur.

BOMBING THE REICH

Si vous avez aimé *Bombing the Reich*, voici le site web qu'il vous faut. Rappelons que *Bombing the Reich* est un jeu (Talonsoft) extrêmement fouillé se proposant de reconstituer les grandes campagnes de bombardements aériens sur l'Allemagne en 1942-1945. L'auteur du site est un vrai passionné qui propose quelques nouvelles icônes et surtout, un ordre de bataille entièrement révisé pour la campagne de 1943. De quoi satisfaire les plus exigeants des joueurs qui auront aimé ce titre très particulier. Adresse du site : pages.prodigy.net/jeanluc200/

MATRIX, SANS REPIT

Matrix Games, ce n'est pas seulement *La Grande Armée : Austerlitz*. Après la campagne de Rommel persiste et signe deux nouvelles campagnes pour *Steel Panther World at War*. Les combats de panzers en Russie (Ukraine 1941) sont au menu de *Lost Victories*. Et avec *Operation Watchtower* (Guadalcanal 1942), c'est l'ambiance jungle que devra affronter votre groupe de combat. Autre champ de bataille, pas d'une très grande originalité : la bataille de Normandie (de juin à août 44) au niveau opérationnel et en temps continu avec *Fortress Europe*. Un successeur pour *The Operational Art of War ?*

DESTROYER COMMAND

Destroyer Command, qui sort tout juste aux Etats-Unis vient compléter *Silent Hunter II* en proposant l'autre côté du miroir : la chasse au sous-marin. *Destroyer Command* est jouable en solo, mais il prendra toute sa saveur en réseau, couplé avec *Silent Hunter II*, pour des chasses aux U-boote en mode coopératif ou affrontement. En plus de la lutte anti-sous-marine, la défense antiaérienne est modélisée avec précision (mais les aéronefs ne sont pas pilotables).

PANZER ELITE SPECIAL EDITION

Sorti en 1999, *Panzer Elite* fait partie de ces jeux d'une grande qualité qui trouvent un public uniquement par le bouche à oreille des passionnés. Il s'agit d'une simulation de chars allemands et américains pour la période 1942-1944 qui permet de piloter 22 chars différents, du Sherman au Panther dans un environnement très bien modélisé, et avec un comportement mécanique et balistique fort évolué. Jowood vient tout juste de le rééditer. Avec ses 80 scénarios et ses campagnes d'Afrique du Nord, d'Italie et de Normandie, c'est une valeur sûre qui revient sur le devant de la scène.

SURVOLER L'IMMENSITÉ des paysages russes et piloter l'IL2, ce fameux avion d'attaque au sol : voilà qui nous changera agréablement des traditionnels Spitfire, P-51 et autres Corsair. Mais loin de se contenter de l'originalité de son thème, *Il-2 Sturmovik* révolutionne tout simplement le genre !

Il-2 STURMOVIK

Olivier BLANC

Il ne faudrait pas en premier lieu se laisser tromper par le titre du jeu : si bien sûr l'Il-2 est la pièce centrale de la simulation, le nombre d'avions jouables est de 31, ceci comprenant des variantes de certains modèles. Au menu du côté russe : Il-2, LaGG-3, Mig-3, P-39 prêt-bail, La-5, et les Yak-1, Yak-3 et Yak-9 pour le plus grand plaisir de rejouer l'épopée du Normandie-Niemen ! Pour la Luftwaffe, moins d'appareils mais tout de même des variantes de Bf 109 et FW 190. Tout cela ne tient pas compte d'avions présents, mais contrôlés par l'IA uniquement : I-153, I-16, La-7, Pe-2, Me-262, He-111, et bien d'autres encore.

CLASSIQUE MAIS TRES BEAU

Il-2 propose plusieurs modes de jeu, plutôt classiques : 20 missions solos, un générateur de missions, et trois campagnes linéaires. Bien sûr, certains regretteront l'absence de campagne dynamique, mais la simplicité des campagnes d'*Il-2* vous permettra déjà de connaître des combats historiquement plausibles et très localisés. L'éditeur est quant à lui parfaitement fonctionnel : sélection de carte, placement des unités, définition des points de passage, etc., nous sommes en terrain connu. Enfin, le mode réseau donne au jeu toute son ampleur : « dogfight » jusqu'à 32 joueurs, missions en coopération jusqu'à 16 joueurs, avec pour éternel problème de trouver de bons joueurs ! Voilà donc pour les modes de jeu, jusqu'ici rien d'exceptionnel... Par contre, une fois le jeu lancé, c'est l'émerveillement : l'environnement 3D est magnifique ! Cockpits entièrement et fidèlement modélisés, fumée au démarrage du moteur, pièces mécaniques animées, effets météo... Une fois en altitude, on se prend à admirer le paysage, le soleil, les effets de lumière, les nuages (probablement les plus réalistes produits jusqu'à présent), et les avions finement modélisés. Le plancher des vaches n'est pas en reste, et le terrain a été fidèlement reproduit sur les cartes du jeu (Moscou, Smolensk, Crimée). Côté graphismes donc, rien à redire, et ce n'est pas que du tape-à-l'œil : par exemple, passer dans un nuage déverrouille automatiquement le padlock. Les sons quant à eux sont corrects, avec un point positif pour les voix russes et allemandes.

SIMULATION EPOUSTOUFLANTE !

Mais le point véritablement central de *Il-2*, et qui en fait une simulation avant tout, est la modélisation des comportements de vol. De sérieuses recherches ont été menées pour retrouver les caractéristiques techniques des matériels, et le résultat est superbe. Certes, il existera toujours quelques imprécisions, mais dans l'immense majorité les avions se comportent avec un réalisme inégalé à ce jour. Vitesses aux différentes altitudes, taux de roulis, capacité d'emport, blindage et point faibles, etc., tout est pris en compte et le joueur devra connaître les points forts et faibles des différents appareils pour survivre.

En ce qui concerne les combats proprement dits, là aussi de très bons points : *Il-2* ne repose pas comme d'autres jeux sur le principe de « hit box », mais au contraire chaque projectile est pris en compte et doit toucher un des polygones de l'avion ennemi. Une fois l'adversaire atteint, la gestion des dégâts fait entrer en ligne de nombreux facteurs, tels que la vélocité de l'obus au moment de l'impact, le calibre, les chances qu'il n'explose pas, et le blindage à l'endroit précis de l'impact. Conséquence d'une telle gestion des dégâts : il faut s'approcher extrêmement prêt de l'avion ennemi pour espérer le détruire, et viser ses points peu blindés. On mesure enfin toute l'adresse requise historiquement pour abattre un avion. Les as, capables de détruire plusieurs ennemis en une mission, avaient probablement un sens inné du combat aérien. Bien sûr, tout n'est pas absolument parfait : certains dommages devraient avoir des effets plus marqués sur le comportement de l'avion, et l'on souhaiterait également que certains d'entre eux puissent s'aggraver (ainsi, un longeron d'aile endommagé devrait-il se rompre sous un facteur de charge élevé). Mais ces quelques défauts ne doivent pas occulter la grande réussite de l'ensemble. Au final, en termes de modèles de vol, de réalisme des combats, et de plaisir en multijoueurs, *Il-2* est excellent. Bien sûr, le jeu n'est pas extraordinairement audacieux dans le sens où il n'invente aucun concept, et la partie solo est un peu en-deçà. Mais il s'agit d'un vrai simulateur qui, sur bien des points, place la barre au-dessus des autres logiciels de Deuxième Guerre mondiale. Si vous ajoutez à cela une bonne stabilité technique, une communauté très active sur **www.checksix-fr.com**, et une escadrille virtuelle francophone (**gc3.normandie.niemen.free.fr**), vous obtenez une nouvelle référence du monde des simulateurs de vol. ❐

Ci-contre
L'Il-2 est la vedette du jeu. Un avion très solide, mais qui a bien sûr ses limites...

En titre
L'effet produit par les traceuses est saisissant. On se croirait dans des films d'archives pour le décompte des victoires, la couleur en plus...

Ci-dessus
Inutile d'espérer rentrer à la base, mais au moins le pilote est-il vivant, un vrai miracle !

IL-2 STURMOVIK

Qualités : niveau général de réalisation très élevé, graphismes, modèles de vol, modélisation des dégâts, originalité du thème.

Défauts : pas de campagne dynamique, mode solo un peu en retrait.

Avec *Empire Earth*, une nouvelle étape vient d'être franchie dans le domaine des RTS. Alliant de réelles qualités de *gameplay* et d'intelligence artificielle, associées à une réalisation graphique sans faille, cette épopée ludique couvre près de 500 000 ans d'histoire de l'humanité et risque bien de s'imposer rapidement comme LA référence en ce domaine.

EMPIRE EARTH

Alexis BAUTZMANN

La fresque historique que se propose de retracer *Empire Earth* constitue un magistral tour de force dans l'univers des jeux vidéo. Depuis la Préhistoire jusqu'à l'âge des nanotechnologies, en passant par les âges de pierre, de cuivre et du bronze, le Bas-Empire romain, le Moyen-Age et la Renaissance, la période des grands empires européens, l'ère industrielle, atomique et enfin numérique, le joueur est plongé dans un univers ludique d'une richesse sans précédent.

Chaque période possède en effet ses propres attributs (civils et soldats, bâtiments, navires et machines de guerre) et peut voir s'affronter, au choix, 21 civilisations distinctes (Allemands, Américains, Anglais, Français, Grecs, Russes, etc.) possédant chacune des qualités propres. A cela, il est possible de créer ses propres civilisations en les dotant de bonus spécifiques. Cette innovation dans le domaine des RTS constitue l'un des attraits majeurs de *Empire Earth*, et augure de passionnantes parties en réseaux. Pour les joueurs solitaires, l'intelligence artificielle se révèle à la hauteur et permet d'aborder des parties individuelles suffisamment corsées pour présenter un réel intérêt ludique.

UNE PROUESSE TECHNOLOGIQUE INDENIABLE

L'interface d'*Empire Earth* est particulièrement réussie : sobre et efficace, elle ne dépayse pas les joueurs assidus d'*Age of Kings* et permet de contrôler un volume d'unités absolument considérable, tant quantitativement (plus de 1 200 par joueur au total, soit six fois plus que la plupart des RTS de cette catégorie) que qualitativement (depuis l'homme de Néandertal armé de son maigre gourdin jusqu'au robot guerrier équipé de puissants faisceaux ioniques).

Les combats se déroulent sur terre, sur et sous les mers ainsi que dans les airs. Associée à la qualité des différentes topographies présentées dans ce jeu, la variété des espaces participe grandement à l'étonnante profondeur stratégique d'*Empire Earth*. Au-delà de la traditionnelle et nécessaire collecte de ressources (nourriture, bois, pierre, fer et or), le joueur devra développer avec pertinence les attributs d'une grande et puissante civilisation : magie, religion, science et techniques, médecine et architecture, etc. Là encore, *Empire Earth* se démarque de ses concurrents par la richesse des possibilités offertes. S'ajoute à cela une réalisation graphique réellement bluffante. Si le rendu tridimensionnel se montre d'un intérêt limité, la qualité des animations et la finesse des décors permettent de rendre l'univers d'*Empire Earth* encore plus captivant. Les effets de lumière (explosions, reflets d'eau, etc.) participent grandement à la qualité d'ensemble du jeu, même s'ils nécessitent une configuration informatique puissante. L'environnement sonore est également de qualité, mêlant une grande diversité de voix, de bruitages et de musiques envoûtantes.

En titre.
L'un des principaux intérêts d'*Empire Earth* repose sur l'ampleur de la trame historique proposée par les développeurs du jeu. Ainsi, passe-t-on des batailles navales de l'Antiquité...

En bas.
... À celles du XXI^e^ siècle, associant porte-avions, sous-marins et chasseurs supersoniques ! Le tout dans un environnement graphique tridimensionnel de toute beauté !

En conclusion, Empire Earth semble promis à un brillant avenir et éclipse la plupart des jeux en temps réel venus avant lui ! Il pourrait même apparaître comme la référence incontournable du moment pour de nombreux joueurs, toutes catégories confondues... Voilà un jeu qui impressionne. ❐

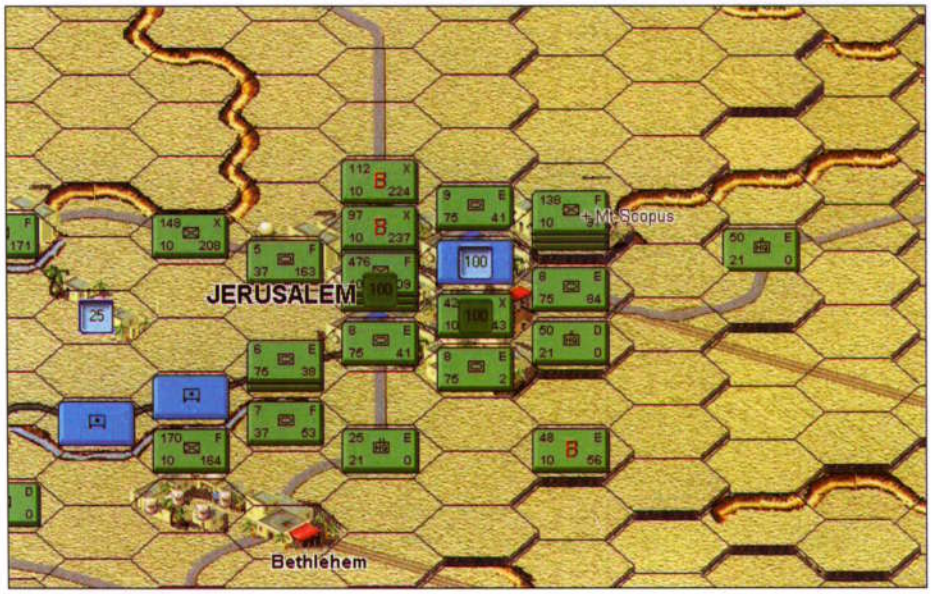
EMPIRE EARTH

Qualités : une richesse de jeu hors norme, une indéniable profondeur stratégique, l'un des meilleurs et plus riche jeu en temps réel du moment.

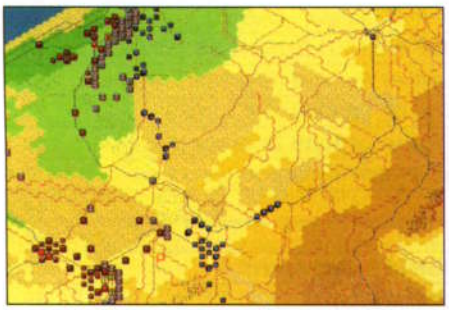
Défauts : Des vues 3D peu ergonomiques et sans réel intérêt, rien de réellement, révolutionnaire sous le soleil du temps réel... nécessite une configuration puissante. Pas réaliste.

APRES LA SÉRIE DE JEUX opérationnels *Panzer Campaigns* et *Squad Battles Vietnam*, précurseur d'une série à l'échelle tactique, HPS nous propose maintenant une nouvelle série, *Modern Campaigns*, avec un premier jeu portant sur les conflits israélo-arabes de 1948 à 1973.

Joël MONTAGU

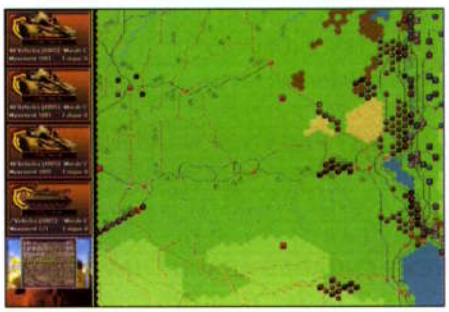


MIDDLE EAST '67



En titre.
Après quelques tours de jeu, les forces jordaniennes occupent Jérusalem, seule une unité israélienne résiste encore dans la partie est de la ville.

Ci-contre.
Situation dans le Sinaï au début de l'attaque israélienne de 1967.



Ci-contre.
Une division blindée russe se dirige vers le canal de Suez en octobre 1973, dans un scénario de campagne hypothétique à télécharger sur internet http://members.shaw.ca/gcsaunders/welcome.html.

L'échelle reste opérationnelle avec des tours de trois heures (au lieu de deux dans les Panzer Campaigns), et une taille d'hexagone qui passe de 1km à 1 mile (1,6 km). Les unités représentent généralement des compagnies.

La majorité des scénarios se concentre sur le conflit de 1967 : 13 d'entre eux y sont consacrés, avec cinq scénarios supplémentaires pour la guerre de 1956 et 5 autres pour celle de 1973. Les conflits de 1956 et 1967 bénéficient chacun d'une campagne complète couvrant l'ensemble des opérations, tandis que celui de 1973 est scindé en deux zones couvrant séparément le Sinaï et le Golan. Les scénarios importants sont déclinés en différentes variantes, proposant par exemple des troupes de meilleure qualité pour le camp arabe ou des arrivées de renforts non historiques.

Pour les amateurs de gigantisme, un collaborateur de HPS propose sur son site une campagne complète pour 1973, avec interventions américaine et soviétique !

La documentation est au standard hérité des *Panzer Campaigns* : un manuel on-line très complet est prêt à répondre à toutes les questions du joueur pendant la partie, et les nombreuses notes de conception éclairent les choix faits pour tel ou tel point du système. On peut juste regretter l'absence d'un manuel papier, bien utile pour étudier les règles en détail en dehors des parties. Pour tous les fichiers de documentation, des versions Word prêtes à imprimer sont toutefois fournies.

Middle-East '67 capitalise sur la série *Panzer Campaigns* et profite donc d'un système bien rodé et amélioré au fil des années. En choisissant de couvrir les conflits israélo-arabes de 1948 à 1973, HPS a opté pour une conversion en douceur du système vers l'époque moderne. Les seules réelles nouveautés techniques sont les missiles antichars et antiaériens. L'emploi de l'hélicoptère (transport tactique et combat) est encore marginal durant le conflit de 1973, et attendra donc le prochain jeu de la série.

Cette « méthode douce » présente l'avantage pour HPS de traiter les innovations les unes après les autres, et pour les joueurs d'évoluer progressivement à partir d'un système déjà connu.

Les mécanismes de combat, de mouvement et de logistique restent quasiment identiques à ceux de la série *Panzer Campaigns*. Une des seules nouveautés : les missiles antichars peuvent tirer à 2 hex en gardant leur entière efficacité. La protection apportée par les sites de missiles anti-aériens est aussi prise en compte, de façon plus abstraite.

On notera aussi que l'augmentation de la taille des hexagones (leur surface est plus que doublée) conduit à la suppression des pénalités d'empilement face aux tirs d'artillerie.

A noter la présence de règles optionnelles fort intéressantes, simulant par exemple l'effet de surprise et donc la plus grande vulnérabilité des blindés confrontés pour la première fois en 1973 à des adversaires dotés de missiles antichars.

Côté interface, pas de changement majeur, la touche Ctrl (qui permet de choisir entre tir et mouvement) reste toujours l'allié le plus efficace de l'amateur de grands scénarios, suivie par la touche F5, qui raccourcit animations et rapports de combats.

Enfin la question capitale : tout cela fonctionne-t-il ? Est-il intéressant de jouer une situation historique très déséquilibrée au départ ?

En fait, les parties se révèlent agréables, chaque camp à ses particularités et doit les utiliser pour gagner. Les forces israéliennes sont de bonne qualité et solides mais peu nombreuses, tandis que les forces arabes, numériquement supérieures, sont de moindre qualité et ont un moral fragile. Le joueur arabe devra donc faire durer la partie pour user les forces adverses tout en faisant tourner les siennes en première ligne pour éviter les démoralisations. Le joueur israélien cherchera au contraire le KO par des manœuvres rapides et décisives, en isolant les forces adverses pour les battre séparément.

De plus les grands espaces du Sinaï invitent à des manœuvres audacieuses, qui peuvent très vite tourner à la catastrophe si l'adversaire anticipe bien ou si l'on a mal calculé ses lignes de ravitaillement...

L'intelligence artificielle offre une opposition honnête, sans plus, et a une fâcheuse tendance à préférer courir après des unités en déroute plutôt qu'à prendre les objectifs. Comme d'habitude c'est le jeu par email qui donnera à *Middle East '67* toute sa saveur ! ❐

MIDDLE EAST'67

Qualités : Traite de conflits rarement proposés en jeu d'histoire sur PC. Possibilité de jouer le conflit de 1967 en intégralité tout en restant à l'échelle opérationnelle.

Défauts : Le graphisme date un peu, et surtout la représentation 3D des unités est toujours aussi immonde! Vu la richesse des règles, un manuel imprimé serait le bienvenu.

SIX MOIS APRES L'ÉNORME succès de *Cossacks : Les guerres européennes*, voici sur le marché la première extension de ce magnifique jeu temps réel, qui pointe son nez. Elle s'intitule, avec un peu d'exagération, *L'art de la guerre*. Avec de nouvelles campagnes, de nouvelles unités, de nouvelles nations, *Cossacks* poursuit ainsi l'exploration, jamais entreprise auparavant, des XVII^e^ et XVIII^e^ siècles de l'histoire européenne.

En titre.
Architecture baroque et soldats alignés sont au programme.

A gauche.
Avant la bataille, les troupes s'ordonnent selon quelques unes des formations autorisées par l'extension.

COSSACKS

L'art de la gue-guerre...

Frédéric BEY

Cossacks : L'art de la guerre n'apporte pas de révolution par rapport au jeu de base, présenté dans le *VaeVictis* n°38. Pour le jeu en solitaire, l'IA a été légèrement améliorée, et il est désormais possible de donner des ordres en mode pause, artifice auquel même les meilleurs jeux en temps réel finissent par se résoudre... Les plus values les plus notables de l'extension sont probablement les nouvelles nations proposées (Danemark, Bavière), les nouvelles unités (essentiellement des navires de guerre), et bien sûr des nouvelles campagnes, au nombre de cinq, avec des cartes plus grandes.

DE L'ART DES FORMATIONS

L'amateur de jeu d'histoire sera avant tout intéressé par l'accent donné, par le jeu, à la gestion des formations de combat. La nouvelle version porte une attention plus particulière aux formations de cavalerie, quelque peu négligées à l'origine. Il est désormais possible de ranger ses cavaliers en V, en ligne ou en demi-carré. Ce qui est remarquable, pour un jeu de ce type, c'est l'attention portée à ces formations et aux caractéristiques des unités en elle-même. *Cossacks* est bien un jeu de stratégie historique, même si son art se réduit parfois à celui de la gue-guerre ! Les nouveaux ordres disponibles sont surtout là pour faciliter la vie des joueurs, en leur permettant d'organiser des patrouilles de reconnaissance ou de garder des bâtiments éloignés de la zone où se porte, en priorité, leur vigilance. Les nouvelles campagnes sont toujours centrées sur l'Europe orientale, elles traitent des invasions suédoises

en Russie, de Frédéric le Grand et de la guerre de Trente Ans. De façon plus inattendue, les deux dernières campagnes s'attachent à des sujets très dépaysants, comme le dépeçage la Pologne au XVIII^e^ siècle ou les entreprises des pirates barbaresques d'Alger, avec un titre évocateur : Le nouveau Bey !

DES BATAILLES HISTORIQUES ENCORE JAMAIS VUES

Plus que les campagnes, les scénarios de batailles historiques conviendront mieux aux attentes du joueur d'histoire. Le problème est qu'elles ne sont accessibles qu'en mode multi-joueurs. Il faudra donc être au moins deux pour découvrir que l'extension *Art de la Guerre* comprend six nouveautés. On trouve deux batailles de la Guerre Civile anglaise, Marston Moor (1644) et Dunbar (1650), une de la guerre de Succession d'Autriche, Hohenfriedeberg (1745), une de la guerre russo-turque, Rimnik (1789) et enfin deux situations particulièrement originales, concernant la guerre d'indépendance hollandaise : Mookerheide et Nieuwpoort. A Mookerheide, les deux frères de Guillaume d'Orange, Louis et Henri de Nassau sont attaqués dans le village, le 14 avril 1574, par une armée très bien équipée et entraînée de 5 000 Espagnols. Bien que supérieurs en nombre, les patriotes hollandais sont irrémédiablement battus et mis en déroute.

Plusieurs milliers de hollandais, dont les deux frères Nassau payent de leur vie leur faible expérience militaire et le manque de discipline de leurs troupes. A Nieuwpoort, c'est Maurice de Nassau qui commande une armée hollandaise de 11 000 hommes (presque uniquement de l'infanterie), déployée dans les dunes, à une quinzaine de kilomètres au nord d'Ostende. Il y rencontre, le 2 juillet 1600, l'archiduc Albert d'Autriche, à la tête de quatre blocs très rigides d'infanterie espagnole. Plus mobiles, et dotés d'une forte mousqueterie, les Hollandais prennent progressivement l'ascendant sur leurs adversaires. A la fin de la journée, les formations espagnoles sont brisées, mais, malgré cette victoire, les Hollandais ne pourront éviter la chute d'Ostende.

Bien qu'ayant les défauts inhérents à sa nature résolument temps réel, *Cossacks* fait de la grande œuvre historique, en nous proposant ces batailles peu connues ! ❐

COSSACKS : L'ART DE LA GUERRE

Qualités : Original, beau, ludique. Le XVII^e^ siècle comme si vous y étiez.

Défauts : Historicité pénalisée par le caractère 100% temps réel.

AVEC *GHOST RECON*, Red Storm Entertainment nous propose le dernier né des jeux tactiques militaires en vue subjective. Vos hommes, les « Ghosts », sont des troupes d'élite opérant dans la surprise et la vitesse... Intenses combats en perspective !

Olivier BLANC
et Hugues LACHURIES

GHOST RECON

Il est vrai qu'après l'enthousiasme suscité par *Opération Flashpoint*, on pouvait s'attendre à la parution de productions similaires. Pourtant, la comparaison entre les deux titres paraît peu sérieuse (voir notre encadré), et c'est l'esprit ouvert qu'il faut aborder *Ghost Recon*. Le jeu imagine un futur proche (en 2008) dans lequel la Russie, tombée aux mains « d'ultra-nationalistes », entame une campagne d'agressions envers les anciennes républiques de l'Union Soviétique. Scénario classique s'il en est : la situation se dégrade rapidement et l'affrontement avec les forces de l'OTAN devient inévitable. Vous voici donc placé à la tête d'une unité des forces spéciales américaines (évidemment), surnommée les *Ghosts*, qui opère à l'avant-garde des troupes régulières. Vous aurez la lourde tache de rétablir l'ordre à travers 15 missions des plus diverses, qui vous conduiront de la province autonome d'Ossétie du Sud jusqu'à la place rouge à Moscou.

Ci-contre
Pluie, brouillard et Russes en grand nombre : un bon cocktail pour une poussée d'adrénaline !

En bas à droite.
L'éditeur de missions Igor est assez puissant, et permet à de nombreuses nouvelles missions de voir le jour sur Internet.

L'ELITE DE L'ARMEE...

Avant chaque mission, un briefing vous présente la situation stratégique et les objectifs à atteindre, souvent simples (au passage, la VF est des plus médiocre). Il faut ensuite constituer votre escouade, en choisissant jusqu'à neuf hommes répartis par spécialités : voltigeurs, experts en démolition, mitrailleurs, snipers. Chaque homme possède ses caractéristiques propres selon quatre catégories (précision au tir, endurance, furtivité et commandement), compétences qui augmentent si l'individu survit à une mission. A noter que remplir des objectifs secondaires lors de missions vous permettra, pour les suivantes, de disposer de « spécialistes », des soldats d'élite comme autant de bonus. Ces spécialistes sont américains pour la plupart, anglais pour d'autres, allemands pour certains, et russe pour le dernier... Ce qui en dit long au passage sur l'idée qu'on se fait outre-atlantique de l'OTAN ou de la « communauté internationale » ! L'équipement individuel est limité à une arme principale avec soit des munitions supplémentaires, soit une arme secondaire, vos soldats n'étant pas des mules... Le choix des armes est somme toute assez limité (22 armes et objets différents), et reste très classique : M16, M4, SA80 pour nos amis d'Outre-Manche, MG3 pour ceux d'Outre-Rhin...

La seule innovation est l'OICW, arme encore à l'heure actuelle au stade de prototype : un fusil d'assaut sur base de HK G36, avec système de tir intégré et... lance-grenades de 20 mm en semi-automatique !

ENVIRONNEMENT ENVOUTANT

Les missions vous entraîneront dans des environnements de combat très différents : centre-ville de Vilnius, camp de prisonniers, forêt, docks, de nuit comme de jour. En soi, le moteur graphique est bon mais pas exceptionnel (d'autres jeux sur PC lui sont supérieurs), mais l'immersion qu'il permet est tout à fait adaptée. Quelques détails y sont pour beaucoup : le feuillage des arbres et des arbustes s'agite avec le vent, des corbeaux coassent au loin, l'eau de la rivière coule paisiblement, une légère brise vous chatouille les oreilles.... La pluie, la neige, le brouillard sont inclus et très bien rendus. Les attitudes des personnages, leurs différentes animations, leurs vitesses de déplacement, tout cela paraît très réaliste. Il faut avoir rampé dans la boue, au milieu des cratères

d'obus, en traînant son lance-roquettes sous la pluie et... sous le feu d'un BMP pour comprendre ! Surtout, les couverts abondent et permettent toutes les embuscades. Il n'est pas rare de tomber inopinément sur un soldat ennemi à un ou deux mètres de distance, au détour d'un buisson ! Les adeptes du camouflage, les plus patients d'entre nous, seront ravis. Il faudrait ajouter que l'environnement sonore est aussi réussi, les musiques sont entraînantes, la MG3 délivre des rafales assourdissantes....

Bien sûr, il existe quelques bémols à ce concert de louanges : le terrain est divisé en zones accessibles ou non, ainsi une pente rocheuse ne peut être traversée, ce qui « cloisonne » le champ de bataille. En outre, l'interaction avec le décor est des plus basique : ouverture de porte, pose de charges de démolition... Les bâtiments même les plus fragiles encaissent sans broncher les roquettes antichars, les grenades et autres explosions. Il demeure cependant que l'on est captivé par l'ambiance, et que certains moments vous donneront de véritables frissons.

COMBATS ACHARNES

Mais le principal est que, l'échelle de votre groupe étant très réduite et les cartes n'excédant pas 400 mètres de côté, il se produit dans le jeu une compression de l'espace. Cette compression est voulue car *Ghost Recon* se positionne comme un jeu d'opérations spéciales, pas comme une simulation militaire. Effet immédiat : plus on s'éloigne, plus cette compression est problématique. Effet induit : dans *Ghost Recon* les combats se déroulent à courte portée et sont donc très intenses ! Les mitrailleuses et autres snipers ne seront pas à la fête.... Par contre, en environnement urbain, les voltigeurs et leurs fusils d'assaut feront merveille, même si l'on ne peut rentrer dans toutes les maisons.

Ceci étant compris, les différents choix conceptuels du jeu s'éclaircissent, même si certains sont contestables. Ainsi, on ne peut pas diviser ses hommes au cours de la bataille, ce qui empêche par exemple de laisser un soldat en observation à un endroit précis. Dans le même ordre d'idée, la carte tactique est particulièrement minimaliste, ne donne pas le relief (!) et servira avant tout à connaître la position de ses amis. On pourrait également parler de l'absence de fumigènes, ou de « l'indicateur de menaces », petit outil qui vous donne la direction d'approche des ennemis : idéal pour casser tout suspens. Par contre, le choix de rendre l'arme « invisible », en donnant juste le réticule de visée (à la *Rainbow 6*), est défendable et apporte un champ de vision complet. Lors des combats, le jeu prend en outre en considération la localisation des dégâts et les puissances respectives des armes : certaines blesseront plus souvent, d'autres se révéleront fatales quasiment à tous les coups. Il existe même certains raffinements, comme différentes cadences de tir selon l'arme, et même pour des modes de feu différents d'une arme donnée (rafale de trois balles et rafale libre).

Malheureusement, l'un des gros problèmes du jeu vient de l'IA : vos coéquipiers vous apporteront davantage d'ennuis que de soutien, et l'on préférera dans les situations périlleuses les laisser en arrière, de peur qu'ils ne se fassent tuer bêtement...

OPERATION FLASHPOINT : RED HAMMER

Le « Gold Upgrade » d'Operation Flashpoint, qui nécessite le jeu original et ne doit pas être confondu avec la version Gold du jeu complet (!), est maintenant disponible. Le CD comprend la toute nouvelle campagne côté soviétique « Red hammer » présentant 20 missions, sans compter de nouvelles armes et de nombreux nouveaux véhicules pour ceux qui n'ont pas de connexion internet : BRDM, HMMWV, Vulcan, BMP-2, M2 Bradley, Kiowa OH-58, CH-47, SU25 et AH64 ! Une mise à jour complète qui relance l'intérêt pour cette excellente simulation tactique d'infanterie, d'autant que d'autres parutions officielles se préparent sur le site **www.flashpoint1985.com**. La boîte contient aussi un guide stratégique, mais son utilité est contestable et, surtout, le ton utilisé est irritant au possible : quelle idée de tutoyer le lecteur... De son côté, *Ghost Recon* prévoit un *add-on* officiel portant sur des opérations entre l'Erythrée et l'Ethiopie, thème très original. Entre les deux jeux, la tentation est forte de faire des rapprochements, et beaucoup se sont essayés à des comparaisons. Pourtant, cela ne paraît pas satisfaisant, pour la simple raison que les deux jeux ne se placent pas dans la même catégorie. OPF est une véritable simulation, avec ses lourdeurs mais aussi sa gestion des transports, ses mécanismes de visée très réalistes, son interface d'ordre et ses grandes étendues. Il vous placera dans la peau d'un chef de groupe qui doit gérer un engagement dès le déploiement de ses forces. *Ghost Recon* n'est pas une simulation, mais un excellent jeu, qui vous donnera des frissons lors d'intenses combats à courte portée, surtout en multijoueurs. Il demeure ceci dit qu'*OPF* et *GR* partageront toujours une chose : un scénario banal !

Ci-contre
Abattu en pleine course, la AK-47 a la main... Les animations des personnages sont très réussies.

En bas à gauche.
Sniper en position et soigneusement camouflé... Les nombreux couverts de *Ghost Recon* et son réalisme dans les couleurs rendent les embuscades possibles.

Le « pathfinding » n'est pas non plus excellent, et il arrive qu'un soldat reste bloqué par un rocher. Quant aux ennemis, ils n'utilisent pas les couverts intelligemment, et leur manque d'agressivité et d'imagination est compensé par un extraordinaire maniement de la AK-47, même en rafales...

VIVE LA COOPERATION !

En multijoueurs, *Ghost Recon* propose bien sûr les règles traditionnelles du genre : Roi de la colline, combats à mort, récupération d'otages, etc., en équipe ou solo. Mais c'est en coopération que le jeu est vraiment intéressant : premièrement, la coopération est le meilleur moyen de pallier l'IA défaillante, même s'il faudra prévoir un nombre d'ennemis conséquent et de qualité « élite ». Ensuite, avec des amis jouant sérieusement, vous pourrez exécuter toutes les missions de la campagne, plus bien sûr toutes celles disponibles sur internet. Ceci ne veut pas dire qu'un jeu en mode « Team Deathmatch » avec 32 joueurs sur internet ne soit pas également très prenant ! Le tout est d'éviter de passer par **www.ubi.com**, et d'aller plutôt sur des serveurs dédiés. Au final, *Ghost Recon* n'est sans doute pas, quand on y réfléchit, un jeu « réaliste » : compression de l'espace, problèmes de visée, interface tactique minimaliste l'en écarte. Mais c'est un « First Person Shooter » sérieux et des plus prenants et, vous l'aurez compris, l'ambiance est ici pour beaucoup dans notre appréciation très positive du jeu. ❐

GHOST RECON

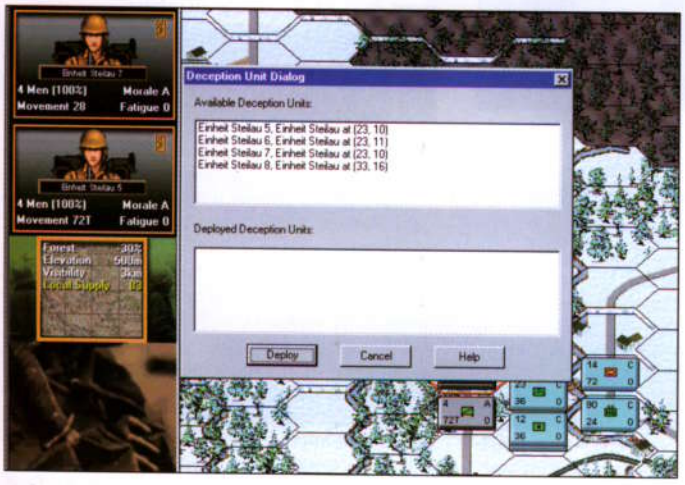
Qualités : ambiance générale, animations des personnages, musiques, mode coopératif excellent, certaines situations extrêmes rares mais pleines d'adrénaline.

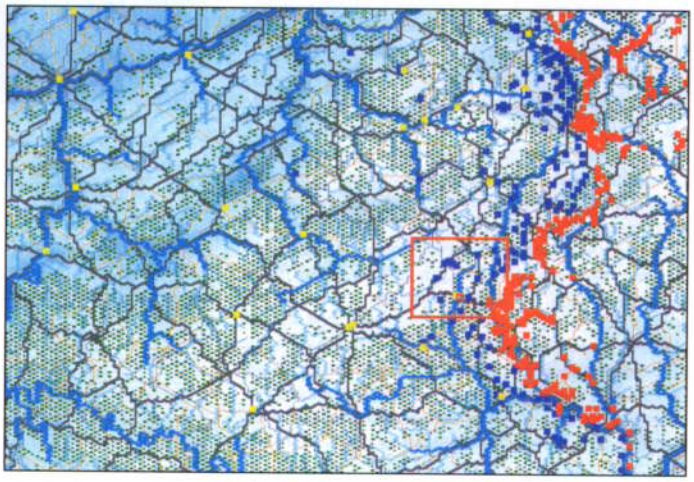
Défauts : campagne plutôt courte, IA médiocre, impossibilité de ramasser des armes, instabilité en multijoueurs sur ubi.com. Ca serait bien que quelqu'un explique à Tom Clancy qu'on a d'autres adversaires que les Russes...

AVEC CE CINQUIEME JEU de la série « Panzer Campaigns » de John Tiller, HPS fait une entorse à la règle de parution alternée de jeux Front de l'Est/Front de l'Ouest. Peut-être car la bataille des Ardennes est bien la plus grande bataille terrestre jamais menée — et gagnée — par l'armée US ? Pas étonnant donc que ce soit le thème sans doute le plus rabâché du jeu d'histoire !

BULGE'44

Une simulation réussie pour une offensive vouée à l'échec...


Deception Unit Dialog
Available Deception Units:
Einheit Steilau 5, Einheit Steilau at (23, 10)
Einheit Steilau 6, Einheit Steilau at (23, 11)
Einheit Steilau 7, Einheit Steilau at (23, 10)
Einheit Steilau 8, Einheit Steilau at (33, 16)
Deployed Deception Units:
Deploy
Cancel
Help



Pascal DI FOLCO

Préparée à la mode *Panzer Campaigns*, la campagne est solide et appétissante : l'échelle est toujours la même (hex. d'1 km et unités représentant en général des bataillons mais parfois aussi des compagnies pour des troupes dispersées). On a, comme habituellement, le choix parmi une vingtaine de scénarios. Certains sont jouables en une soirée (deux ou trois divisions pendant une douzaine de tours), mais il y a aussi les mégas-scénarios « campagne » de 170 tours se jouant sur une carte de presque 200 x 100 km ! L'ensemble est toujours aussi fouillé et précis, on peut juste regretter que les scénarios privilégient les premiers jours de la bataille – l'attaque allemande du 16 au 25 décembre- et non la « reconquête » alliée, qui dura jusque fin janvier – même s'il est vrai que les engagements y furent moins concentrés et acharnés.

Le système de jeu est maintenant bien rodé, et quelques améliorations bienvenues corrigent des défauts jusque-là récurrents : une règle optionnelle force la reddition de troupes encerclées perdant un assaut (ce qui évite les situations ridicules où 90% des hommes se rendaient, mais les 10% restants devaient être pourchassés et exterminés pour libérer le passage), et une autre permet de jouer en « météo programmée », à mi-chemin entre le temps historique et une météo aléatoire.

La seule autre nouveauté, spécifique à cette bataille, est la présence des fameux commandos SS habillés en soldats US, parlant anglais et devant semer la zizanie dans les mouvements alliés au début de la bataille. Ils sont représentés par des petits groupes pouvant se « déployer » automatiquement derrière le front, où leur présence peut entraîner la désorganisation de troupes alliées en ordre de marche.

Voilà donc un jeu agréable, équilibré, évitant les travers où les autres jeux « Front de l'Ouest » de la série étaient tombés : trop d'unités, et unités trop petites pour que le système de combat fonctionne bien.

Bulge'44 est vraiment un bon cru, aussi réussi que Kharkov et Smolensk, que je vous recommande chaudement ! ❐

En titre
La 116e Panzer perce le front pour établir une tête de pont sur l'Our, son objectif suivant étant Saint-Vith !

Ci-dessus, à gauche.
Le déploiement des commandos de diversion allemand se fait par une fenêtre de dialogue simple.

Ci-dessus, à droite.
Vue générale de la campagne. Le carré rouge représente un écran de jeu de 24 hexagones sur 16 !

BULGE'44

Qualités : meilleur système de jeu existant à cette échelle, historicité, affrontements équilibrés et intéressants pour les deux camps.

Défauts : système toujours très classique, règles de commandement insuffisantes, graphismes spartiates. C'est l'hiver.

HPS, qui ne publie pas moins de trois jeux de la série *Campaigns* ce mois-ci, effectue pour la première fois un détour par la guerre de Sécession. Ce sujet avait pourtant constitué le fonds de commerce principal de la série « mère » de Talonsoft (*Battleground*). Le sujet retenu, la campagne de Corinth, a rarement été traité auparavant, dans des jeux d'histoire.

Frédéric BEY

CAMPAIGN CORINTH 1862

Il était une fois dans l'ouest

Inutile de présenter les mécanismes de *Campaigns Corinth*, à ceux qui connaissent *Campaign 1776*, *The War of 1812* ou *Campaign Eckmühl*, ils sont en effet quasiment identiques et *VaeVictis* s'en est largement fait l'écho. C'est sans doute une des raisons qui a poussé l'éditeur à retenir une campagne si peu connue, histoire d'attiser tout de même la curiosité des joueurs potentiels.

DES HEURES DE JEU

Dans *Campaign Corinth*, les unités de base sont des régiments. En vertus des maigres aptitudes manœuvrières des soldats de la guerre de Sécession, ces unités ne peuvent que se déployer en colonne, en ligne ou avec un rideau de tirailleurs.

L'artillerie, moins puissante que dans les armées du front Est, joue un rôle mineur, sauf dans le décompte des points de victoire, lorsqu'elle est détruite. À l'inverse, la rapidité des cavaliers est essentielle pour reconnaître les positions adverses. Elle peut aussi combattre démontée.

En titre.
une des bonnes idées du jeu : des petits scénarios avec de petites cartes (ici le raid de cavalerie d'Armstrong).

Ci-contre.
Le terrain est particulièrement accidenté au cours des batailles de la campagne de Corinth.

Le terrain, très boisé, des champs de batailles, ne facilite pas les déplacements. Il est plutôt la source de rencontres tout aussi fortuites que sanglantes. Il perturbe également le maintien de strictes lignes de défense. Du côté des scénarios, les joueurs ne sauront pas que choisir, parmi les 110 situations proposées. Toutes les grandes batailles de la campagne sont là : Middleburg, Britton Lane, Iuka, White House et bien sûr Corinth.

Comme dans tous les jeux HPS, ces scénarios sont mis en scène, au sein de plusieurs campagnes, qui combinent choix stratégiques, attitude générale de l'armée et affrontements tactiques. La petite taille des armées (autour de 20 000 hommes au maximum) offre l'opportunité de scénarios et campagnes courtes, un peu comme dans *The War of 1812*. Cela est appréciable et fait de *Corinth* un jeu très accessible.

Idéal pour le jeu par e-mail, plus que pour le jeu en connexion directe, au regard de la réflexion nécessaire et la longueur des tours de jeux, Corinth entre dans les classiques du jeu d'histoire sur PC. Il est dommage qu'HPS choisisse de sortir des jeux similaires à la chaîne, sans se consacrer un tant soit peu aux innovations des graphismes ou des mécanismes de simulation et de combat. Cette remarque ne retire pour autant rien à la qualité historique et ludique de ce jeu. ❐

C'EST OU, CORINTH ?

Corinth, dans le Mississippi, est un nœud ferroviaire capital, situé dans la partie ouest de la Confédération. La ville a été occupée par les Nordistes, après leur victoire à Shiloh, en avril 1862.

Pour l'Union, le contrôle de Corinth ouvre les portes du Sud profond et notamment celles de Vicksburg.

Pour les Confédérés, sa reconquête est essentielle, pour espérer recouvrir le Tennessee et le Kentucky. Une première fois en septembre 1862, les 14 000 Sudistes du général Sterling Price tentent une contre-offensive, en avançant de Tupelo vers Iuka. Grant réagit en envoyant le général Ord (8000 hommes) sur place, et le général Rosecrans (9000 hommes) couper les voies de retraite de Price. Rosecrans rencontre alors fortuitement le général sudiste Little, le 19 septembre, à 3 kilomètres de Iuka et le met en déroute. Price affolé, fait retraite au sud, alors qu'Ord et Rosecrans regagnent Corinth.

À la suite de cet échec, le général en chef sudiste, Earl Van Dorn, rassemble toutes ses forces (22 000 hommes) à Ripley, avec l'intention de repartir vers le nord, pour reconquérir Corinth.

Rosecrans tient solidement la ville, avec désormais 23 000 hommes sous ses ordres. Sous estimant son adversaire, Van Dorn lance une attaque frontale le 3 octobre. Elle échoue largement, devant la solide résistance des Nordistes. Pire, pour s'échapper vers l'ouest, Van Dorn doit encore livrer une bataille à Ripley, avant que Rosecrans n'abandonne la poursuite.

Le bilan de la campagne est nettement en faveur de l'Union et s'avère un réel désastre pour le Sud.

CORINTH

Qualités : Une très grande richesse de scénarios, pour une campagne méconnue en France. Jeu idéal pour les parties par e-mail. Rigueur historique. Jolies musiques d'accompagnement.

Défauts : Graphismes très limités. Beaucoup d'unités à déplacer. Structure de jeu très classique..

LA SÉRIE PANZER CAMPAIGNS d'HPS alterne avec bonheur les différents fronts de la Seconde Guerre mondiale. Après la Normandie en 1944, Smolensk en 1941, Kharkov en 1942 et Tobrouk en 1941, nous voici de nouveau sur le front de l'Ouest pour l'un des sujets préférés outre-atlantique : la contre-offensive des Ardennes, ou bataille de Belgique.

Jean-Philippe LIARDET

BULGE'44

Ci-dessus.
La 2e division d'infanterie américaine tient solidement le nord du secteur, soutenue par un Combat Command de la 9e division blindée et une nombreuse artillerie.

OPTIONS : UNE SELECTION A MANIER AVEC PRUDENCE

Les explications fournies dans l'aide concernant les options sont souvent mal lues ou pas lues du tout par les joueurs. Or, les spécificités de *Bulge '44* rendent certains choix lourds de conséquences.

Le choix de l'option tir défensif en manuel doit ainsi être prohibé. En effet, elle s'accompagne d'une séquence de jeu rigide qui avantage fortement la défense et rend presque impossible toute percée contre un adversaire qui fractionnerait ses unités et les échelonnerait en profondeur.

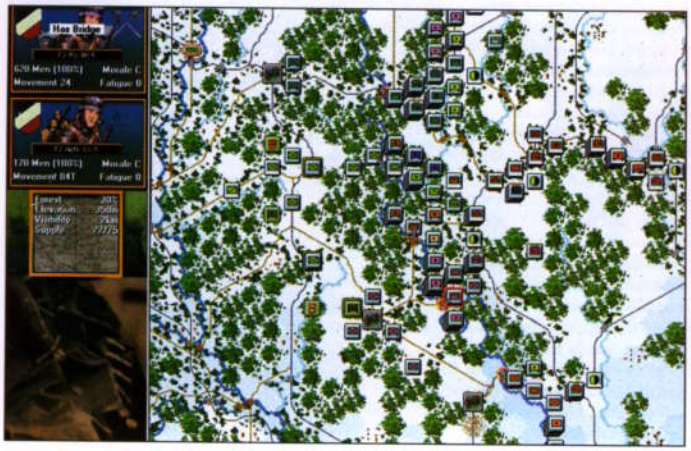
Le principal inconvénient du système automatique – attaques successives de l'hex. par différentes unités qui avancent et se retirent à tour de rôle – n'existe guère dans *Bulge '44* avec des axes de progression étroit, un terrain difficile entrecoupé de

Ci-contre.
Le front forme déjà un saillant au centre pointé vers le nœud routier vital de Bastogne.

Ci-dessous.
L'offensive peine à déboucher au nord et il faut engager dès le quatrième tour la 12e SS panzerdivision Hitlerjugend.

Autant le dire toute de suite, le système de jeu parfaitement rodé de John Tiller s'adapte parfaitement à cette campagne, dans un style très différent du tout premier *Battleground* de Talonsoft. Il faut plutôt rechercher la comparaison dans des jeux d'Histoire sur carte d'Avalon Hill ou de The Gamers.

Comme toujours chez HPS, les recherches historiques sont parfaitement menées avec une carte sobre mais très précise, notamment pour le tracé des routes et des cours d'eau, primordial pour le déroulement des opérations. L'ordre de bataille s'avère également très exhaustif avec des dotations en matériel globalement très satisfaisantes. Le système de jeu n'a pratiquement pas évolué, ce qui est une garantie de fiabilité. L'intelligence artificielle est tout à fait correcte mais il est préférable de la réserver au camp allié pour être certain de conserver un intérêt à la partie avec quelques percées allemandes en début de partie.



Ci-contre.
La 5. Fallschirmjäger-Div. vient d'obtenir un pont après trois tours de jeu, les unités derrière l'Our vont pouvoir rejoindre celles qui ont effectué le franchissement.

Ci-dessous.
L'offensive peine à déboucher au nord et il faut engager dès le quatrième tour la 12e SS panzerdivision Hitlerjugend.

cours d'eau et une météorologie très pénalisante pour les déplacements. D'autre part, l'intelligence artificielle se comporte très correctement et gère assez bien les ripostes, notamment de l'artillerie, en fonction de l'activité ennemie.

L'option *Alternative Assault Resolution* doit également être évitée car les unités d'infanterie attaquent les blindés avec un tiers seulement de leur potentiel d'attaque. Or, là encore, le terrain et la météo jouent contre l'emploi des blindés et justifient une capacité accrue des unités d'infanterie, largement dotées en bazookas, panzerschreks et panzerfausts.

Artillery Set Up ajoute beaucoup au réalisme et améliore grandement la jouabilité des parties car les tirs d'artillerie sont très consommateurs de temps de jeu. Elle présente l'avantage d'éviter une utilisation trop intensive de l'artillerie qui conduit immanquablement à une usure rapide des unités qui deviennent souvent indisponibles en masse.

L'option *Virtual Supply trucks* est très importante car elle oblige chaque joueur à disposer de lignes de ravitaillement sûres et à gérer au mieux ses ressources. Elle se traduit par une jouabilité moindre mais rend possible la capture de dépôts de ravitaillement alliés par les Allemands.

Indirect Fire and Airstrike by the Map permet de faire feu contre des unités non encore repérées. Malgré un potentiel divisé par quatre, c'est une option redoutable, notamment utilisée en conjonction avec des reconnaissances aériennes, car elle offre la possibilité de frapper des unités d'artillerie, de transport ou de reconnaissance dans la profondeur du dispositif ennemi. Les villages, les croisements et les approches des ponts sont des cibles intéressantes. N'espérez cependant pas causer de lourdes pertes à votre adversaire de cette manière mais sachez cependant que la fatigue des unités bombardées augmente de quelques points à une trentaine de points. Il est néanmoins préférable de ne pas vider vos caissons sur ce type d'objectifs. Si les cibles manquent, laissez vos unités se reposer ou profitez-en pour les redéployer.

QUELQUES SPECIFICITES

Plus que dans tous les autres jeux de la série, la gestion du trafic routier est une obligation impérative sous peine de grosses désillusions. Les unités sur une route ralentissent considérablement ou bloquent le déplacement des unités amies car la limite du *stacking* (empilement) est vite atteinte (deux bataillons plus quelques unités de soutien).

Prêtez aussi une grande attention à la nature des ponts ! Ceux de couleur marron ne supportent pas le poids des unités de panzer, évitez donc d'encombrer les axes dotés de ponts solides (couleur grise) par des unités légères. Les piles d'artillerie (indispensables pour les concentrations) et les dépôts de ravitaillement sont des obstacles encore plus encombrants. Enfin, il faut éviter de déplacer des piles entières. A titre d'exemple, déplacer ensemble un bataillon d'infanterie et une unité de PaK sur route forestière coûte trois fois plus de points de déplacement (12 contre 4). Les élévations de terrain sont également trompeuses, cinquante mètres de dénivellation sur une route forestière demandent 5 points de déplacement supplémentaires (9 contre 4 pour une route normale).

La météorologie apparaît comme le facteur déterminant du jeu, aussi important que la manœuvre de l'ennemi. Les unités blindées et mécanisées doivent obligatoirement rester près des routes. Il suffit en effet d'un dégel impromptu (*Mud*) pour embourber toutes les unités de ce type surprises loin d'une route. Laissez aux unités d'infanterie le soin de progresser en forêt ou dans les zones marécageuses, gelées en début de partie.

Tous ces éléments rendent difficiles l'encerclement des unités ennemies qui peuvent souvent retraiter. Il faut donc prendre garde à ne pas attaquer prématurément une unité ennemie car elle pourrait se trouver repoussée sur une position encore plus gênante.

Le cœur de la partie réside dans le franchissement des cours d'eau. Plusieurs ponts stratégiques sont détruits au début de la partie et de nombreux autres le seront par un camp ou l'autre au cours de la partie. Le rôle des unités du génie est donc primordial. Sauf cas de force majeure, il ne faut pas employer ces unités comme troupe de choc. En outre, elles doivent rester sur place pour maintenir les ponts qu'elles viennent de reconstruire. Toutes sont donc précieuses.

Ci-dessus.
Les redoutables Nebelwerfer ont en effet une faible portée de 5 à 8 hex. Ceux-ci sont en cours de redéploiement pour appuyer la percée de la 116e Panzerdivision vers Saint-Vith.

En bas.
La 116e Panzerdivision profite d'un des rares espaces dégagés pour foncer vers Saint-Vith en haut à droite (1000 points de victoire). La 560e Volskgrenadier-Division attaque vers le nord pour couvrir son flanc.

LE REICH COMPTE SUR VOUS

Comme nous l'avons vu dans l'encadré historique de cet article, les objectifs semblent impossibles à atteindre. La surprise demeure le meilleur atout allemand. Il faut donc frapper vite et fort. Le premier jour est déterminant et presque tout repose sur les divisions d'infanterie et de parachutistes engagées en première ligne. Renforcées par quelques unités de chasseurs de chars et de canons d'assaut et soutenues par une puissante artillerie, elles doivent ouvrir la route aux unités de panzer conservées en réserve, à l'exclusion de la 116e Panzerdivision. Il ne faut donc pas hésiter à attaquer à outrance en employant toutes les unités d'artillerie disponibles. Les unités de Nebelwerfer (lance-roquettes) sont terriblement efficaces, notamment contre l'infanterie, alors que l'artillerie lourde semble plus efficace contre les véhicules ou les canons anti-chars. Contre une

UNE OFFENSIVE LOURDE DE CONSÉQUENCE

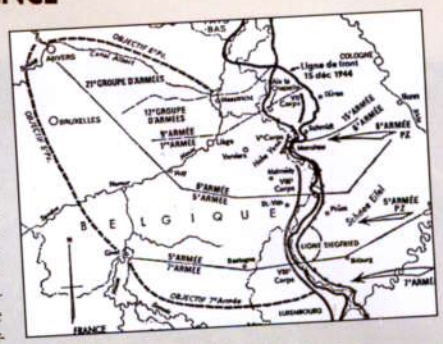
Avec le recul de l'histoire, la contre-offensive allemande dans les Ardennes s'avère lourde de conséquences pour l'avenir de l'Europe.

En cette fin d'année 1944, le troisième Reich est pressé sur ses frontières mais la production d'armement atteint son apogée en novembre 1944 et les armées allemandes sont reconstituées en puisant dans ses ultimes ressources humaines. A l'Est, l'Armée Rouge est aux portes de la Prusse orientale, sur la Vistule et dans les faubourgs de Budapest. Profitant d'un moment de répit, Hitler cherche à frapper un grand coup pour changer le cours de la guerre.

C'est dans les Ardennes, comme en 1940, qu'il va frapper. Profitant du mauvais temps qui cloue au sol l'aviation alliée, la VI[e] armée de Panzer SS et la V[e] Armée de Panzer, doivent bousculer les unités américaines, franchir la Meuse et s'emparer du grand port d'Anvers où arrive l'essentiel du ravitaillement des armées alliées, isolant quatre d'entre elles. Cette victoire doit favoriser la négociation d'une paix séparée à l'Ouest.

La rupture du front échoît aux divisions d'infanterie allemandes. Mais, saignées à blanc par plusieurs années de guerre, la plupart d'entre elles sont incapables de remplir leur mission et il faut engager les divisions de panzer prématurément. Alors que l'attaque des divisions SS s'enlisera vite au nord, c'est la V[e] Armée de Panzer qui réussit la plus belle percée au centre. La 2[e] panzerdivision est seulement stoppée à quelques kilomètres de la Meuse par le manque de carburant. Au sud, les parachutistes de la 101[e] division américaine s'accrochent au carrefour routier stratégique de Bastogne. Avec le retour du beau temps et l'arrivée de renforts, la contre-offensive américaine réduit lentement le saillant. Il sera finalement résorbé fin janvier après une retraite ordonnée des Allemands.

Les forces alliées manquent ainsi l'occasion d'une victoire stratégique. Au nord, Montgomery tarde à lancer la contre-attaque. Au sud, Patton tente d'abord de dégager Bastogne encerclée. L'opportunité d'une grande attaque en tenaille à la base du saillant allemand est manquée. L'invasion de l'Allemagne en aurait été grandement facilitée.



Cette opération met en évidence les carences du commandement allemand. La décision prise, on peut s'étonner du peu d'attention accordé au terrain et à la préparation des unités d'infanterie dont le rôle est pourtant déterminant. Une autre option plus réaliste aurait consisté à rechercher la destruction d'une dizaine de divisions américaines à moindre frais, retardant de quelques mois l'attaque sur le Reich.

Mais la question se pose surtout de savoir pourquoi Hitler n'a pas conservé ses dernières réserves stratégiques pour le front de l'Est. L'offensive russe de la mi-janvier conduira les Soviétiques aux portes de Berlin et provoquera la perte de la Silésie industrielle et de la Prusse Orientale. Une puissante contre-attaque en Pologne aurait retardé de plusieurs mois l'avance de l'Armée Rouge. La réunion des trois grands (Roosevelt, Churchill et Staline) en février, qui fixe le découpage des zones d'influences en Europe, en aurait été grandement changée. Comme le visage de l'Europe, encore aujourd'hui modelée par la guerre froide et ses conséquences.

cible intacte et (ou) enterrée il est préférable de faire tirer plusieurs unités ensemble (empilées) pour obtenir un premier résultat. Par contre, il est souvent plus rentable de tirer individuellement contre une unité affaiblie car les résultats vont se cumuler, entraînant des pertes supérieures ou même des retraites sans qu'il soit nécessaire de conduire un assaut. Enfin, ne dispersez pas trop vos tirs mais concentrez-les plutôt sur les deux ou trois hexagones qui gênent le plus chacun de vos axes de pénétration.

Chaque division doit concentrer ses efforts sur un ou deux axes en engageant tous ses moyens sans ménagement, même si les pertes sont supérieures à celles des Américains. Les divisions en réserve doivent être amenées le plus près possible de la ligne de feu dès qu'il est possible de les déplacer. Elles devront prendre la relève des unités désorganisées ou trop épuisées pour maintenir la pression sur les défenseurs afin de ne pas ralentir le rythme de l'attaque.

Tous les ponts sur l'Our sont détruits, notamment ceux en face de la 2[e] Panzerdivision. Une seule unité du génie est en position pour commencer immédiatement la construction d'un pont, les autres manquant de points d'opération ou se trouvent en mode transport. Il est donc VITAL de placer des unités du génie en mode normal dans les hex. adjacents aux points de franchissement souhaités. Les unités du génie de certaines divisions d'infanterie sont composées d'hommes n'ayant ni les compétences ni le matériel nécessaire à de telles opérations. La construction d'un pont peut ainsi prendre plusieurs tours. Il faut donc envoyer le plus près possible de la ligne de front les unités de corps d'armée ou d'armée.

Une fois la percée obtenue, une progression rapide contraindra l'ennemi à engager ses unités par petits paquets. Dans cette optique, toute prudence doit être oubliée et l'unité de tête dans chaque trouée doit progresser en mode *Travel*. Les pertes seront lourdes lors de chaque prise de contact avec l'ennemi mais le temps est une donnée essentielle de cette campagne.

Trois localités doivent retenir votre attention : Bastogne, Saint-Vith et Malmédy. Faute de s'emparer d'au moins deux de ces trois carrefours routiers importants, il sera impossible de remporter la victoire. Historiquement, Bastogne au sud sera dépassée par la 2[e] Panzerdivision tandis que Malmédy au nord sera pris par le Kampfgruppen Peiper puis repris par les Américains après son passage. Le reste de la 1[re] SS Panzerdivision s'avérera incapable de rétablir la liaison et Peiper devra rejoindre ses lignes à pied avec moins de 800 hommes, sonnant le glas de l'offensive de la VI[e] armée panzer SS. Une fois la percée réalisée, il est indispensable de bien prendre garde à ne pas laisser se creuser un écart trop important entre les unités panzer et des divisions d'infanterie déjà usées par l'assaut initial.

Voyons d'un peu plus près les différents secteurs du front :

– Tout au nord de la carte la 326[e] division d'infanterie aura beaucoup de mal à percer, avec des bataillons d'infanterie au moral très faible (D à E). Il faut très vite la renforcer avec la quarantaine de blindés disponibles dans la zone (sturmbrigade 902 et bataillon de Panzerjaëger 741). Mais il sera aussi nécessaire d'engager la 12[e] Panzerdivision SS pour obtenir la décision. Immédiatement au sud, il ne faut pas attendre non plus de miracles de la 276[e] division d'infanterie, tout juste capable de tenir son secteur.

– Par contre, la 12[e] division d'infanterie et la 3[e] Fallschirmjäger-Division, soutenues par une forte concentration d'artillerie et disposant des unités spéciales de la 150[e] panzerbrigade de Skorzeny arrivent le plus souvent à ouvrir un axe de pénétration à la 1[re] SS Panzerdivision.

– L'autre axe de pénétration décisif est celui de la 116[e] Panzerdivision. Une solution efficace consiste à concentrer ses moyens dans la trouée immédiatement au nord de ses emplacements de départ pour foncer vers Saint-Vith. Dans la réalité, la position était restée dégarnie sur ce flanc sans que les Allemands en profitent. La 560[e] DI sera engagée vers le nord pour couvrir son aile gauche. La zone entre les deux offensives est laissée aux 18[e] et 62[e] DI qui peuvent obtenir des succès intéressants quand les moyens américains se concentreront contre les deux axes d'attaque principaux.

– Plus au sud, la 2[e] Panzerdivision pourra foncer vers la Meuse une fois le pont sur l'Our rétabli (à partir du 4[e] ou 5[e] tour). La Panzerlehr-Division en réserve pourra soit attaquer Bastogne, soit avancer en deuxième échelon. Il ne faut pas hésiter à l'engager plus au sud où la 26[e] division d'infanterie dispose assez rapidement d'un pont tandis que plusieurs de ses bataillons, déjà de l'autre côté de la rivière, vont bousculer les premières lignes américaines avec le soutien de la 5[e] Fallschirmjäger-Division.

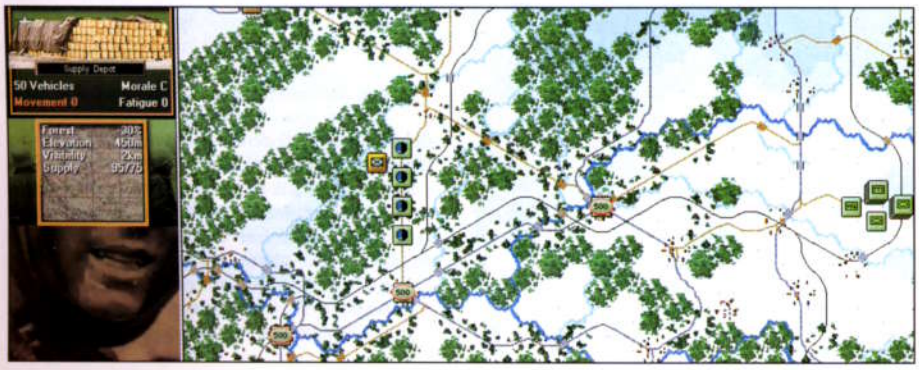
– Tout au sud, les 352[e] et 276[e] divisions d'infanterie peuvent mener quelques attaques limitées pour causer de lourdes pertes aux unités américaines sur place à l'aide d'une importante artillerie. L'essentiel est de protéger le flanc gauche de l'offensive car l'offensive américaine pourrait déboucher dans cette zone.

ALLIES : OBTENIR UNE VICTOIRE STRATEGIQUE

Les conseils sur l'encombrement des routes, le rôle de la météorologie et de la topographie du terrain restent valables également pour le camp américain. La situation initiale n'est guère propice avec des unités dispersées et surprises.

Les 99[e] et 106[e] divisions d'infanterie seront très difficiles à sauver et doivent être sacrifiées efficacement en bloquant les axes les plus importants. Dans la mesure du possible, il est préférable de regrouper les compagnies qui sont très vulnérables au feu de l'artillerie. Autrement, les bataillons d'infanterie américains s'avèrent pour la plupart très solides et chaque division d'infanterie en compte neuf contre sept à son homologue allemande.

Le principal avantage des assaillants réside dans cette formidable concentration de feu en début de partie. Il ne faut donc pas hésiter à faire décrocher les unités les plus avancées pour établir une seconde ligne de défense hors de portée des pièces



Ci-contre.
Les dépôts de ravitaillement situés à l'Est de Malmédy ne seront pas découverts par le Kampfgruppen Peiper qui traverse la ville sans l'occuper.

Un bouchon typique sur l'axe de progression de la 2e Panzerdivision avec des obstacles et en arrière une compagnie de la 28e DI renforcée par des pièces antichars.

Ci-contre. Ces deux unités de la 2e division d'infanterie américaine sont désorganisées et encerclées. C'est la seule solution pour que les unités de la 326e Volks-Division obtiennent des résultats.

allemandes. Une fois la percée obtenue, le joueur allemand aura beaucoup de difficultés à mettre en action plus du tiers de ses unités d'artillerie. Il devra alors les redéployer, ce qui prendra au moins deux ou trois tours (passage en mode transport, déplacement sur de mauvaises routes au moment où les panzerdivisions en réserve foncent vers le front, et délai de remise en action).

La résistance à outrance n'est d'ailleurs pas forcément la meilleure solution. Comme nous l'avons vu plus haut, un joueur allemand méthodique (et connaissant le résultat historique) réussira à prendre Bastogne, Saint-Vith et Malmédy. Il faut donc essayer de canaliser l'attaque dans un étroit saillant vers la Meuse puis contre-attaquer depuis le sud avec les divisions de Patton. Une destruction judicieuse des ponts avec quelques uns laissés intacts oriente l'axe de l'attaque tant l'adversaire joue une course contre la montre.

Tout étirement de la ligne de front bénéficie à des troupes américaines plus mobiles et bien approvisionnées alors que les Allemands manquent de carburant et voient leur mobilité de plus en plus entravée par l'aviation et l'artillerie. En effet, après les tours initiaux l'artillerie américaine dispose d'une nette supériorité, surtout au nord. Bien motorisée, elle est capable de se redéployer rapidement et ne manque pas de munitions.

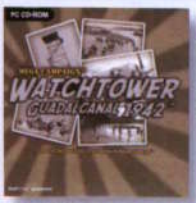
L'arrivée du beau temps va permettre les reconnaissances aériennes, utiles pour l'artillerie, et des attaques dans la profondeur le dispositif de l'ennemi, le contraignant même à manœuvrer de préférence la nuit.

Les renforts permettront de mener une contre-attaque de grande envergure dans les derniers jours avec probablement quatre ou cinq divisions blindées intactes sur chaque flanc. Son ampleur dépendra essentiellement de la capacité à conserver des bases de départ proches de la base du saillant au nord comme au sud. Le réseau routier et le positionnement des fleuves se prêtent beaucoup mieux à des offensives orientées nord-sud ou sud-nord. Les divisions d'infanterie allemandes, épuisées par plusieurs jours d'opérations soutenues seront alors particulièrement vulnérables.

Malgré un sujet classique, *Bulge '44* s'inscrit donc dans le droit fil des précédents titres avec un bon équilibre entre le réalisme et la jouabilité. A quand l'autre offensive des Ardennes et la campagne de France ? ❐

Les graphismes sont à télécharger sur « Volcan Man's Alternative Art Page ».
http://members.shaw.ca/gcsaunders/downloads4a_VM.html
Visitez aussi « The unofficial Panzer Campaigns Home Page », le site de John Tiller pour trouver d'autres mods et des scénarios originaux pour tous les jeux de la série.
http://members.shaw.ca/gcsaunders/

www.store4war.com
La boutique spécialisée de www.net4war.com
Le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité
+ de 4000 pages, des centaines d'articles, 8000 sites référencés et commentés. *Consultation gratuite*
Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues / Tous les livres
CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE



SPWAW Guadalcanal '42
prix : 49 €

La nouvelle Mega Campaign, avec la version 7.0 de SPWAW ! Une Mega Campaign achetée, les suivantes à 41,5 € !

Panzer Elite Gold (VO)
prix : 49 €
La réédition du mois !

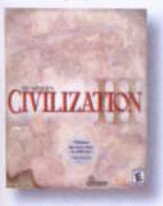
Waterloo en VF ! Strategy First
prix : 49 €

La Grande Armee at Austerlitz
prix : 69 €

Campaign Corinth HPS (VO)
prix : 56 €

Bulge '44 HPS (VO)
prix : 56 €

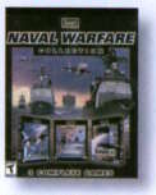
Horse & Musket (Shrapnel Games - VO)
prix : 65 €
Enfin disponible en France !



Civilization III Infogrames (VO)
prix : 65 €

Europa Universalis II Strategy First (VO)
prix : 68 €

Fortress Europe Matrix Games (VO)
prix : 69 €

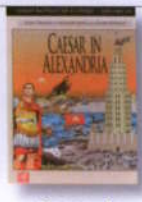


Naval Warfare Collection (VO)
Promotion : 37,50 €
De nouveau en stock, ne tardez pas !

Steel Beasts Strategy First (VO)
prix : 55 €

Disciples II Strategy First
prix : 68 €

Thirty Year Wars GMT
prix : 65 €



Caesar in Alexandria GMT
prix : 49 €

Reds ! GMT
prix : 63 €

SELECTION WARGAMES PC

IL-2 Sturmovik 50 €
Falcon 4.0 34 €
F-22 Lightning 3 24 €
B-17 Flying Fortress 49 €
Over the Reich + Achtung Spitfire (VF) 42 €
Combat Flight Simulator (VF) 22 €
Combat Flight Simulator 2 (VF) 50 €
Tobruk '41 56 €
Kharkov '42 56 €
Normandy '44 56 €
Smolensk '41 56 €
Rising Sun Gold 36 €
East Front II 19 €
Europe in Flames 49 €
SPWAW Tobruk '41 49 €
SPWAW Lost Victories 49 €
History of the World (VF) 29 €
Sid Meier's Civil War 52 €
Sid Meier's Gettysburg 22,50 €
BG Bull Run 30 €
BG Shiloh 30 €
BG Gettysburg Collector 45 €
BG Bulge 30 €
OAW : Century of Warfare 69 €
OAW : Wargame of the Year Edition 59 €
OAW : Elite Edition 28 € au lieu de 56 !
AOW II + Divided Ground 49 €
Stalingrad + au coeur du débarquement (VF) 38 €
Cossacks Europeans Wars 53 €
Cossacks Art of War 35 €
Middle East '67 56 €
Green Berets + Myth II 42 €
Vietnam 56 €
Sub Command (VF) 59 €
Stronghold (VF) 49 €
1776 56 €
1812 56 €
Decisive Action 56 €
World War II Online 69 €
Ghost Recon 50 €
Empire Earth 58 €
Takeda 38 €
Sudden Strike Forever 35 €

SELECTION WARGAMES SUR CARTE

Third Reich (Avalanche) 75 €
Fallschirmjaeger (The Gamers) - 64 €
War ! Age of Imperialism 68 €
History of the World 66 €
Guerra Civile (extension ASL) 66 €
Operation Watchtower (MMP) 58 €
Zero (GMT) 53 €
Red Badge of Courage (GMT) 72 €
Triumph & Glory (GMT) 66 €
Highway to the Kremlin (OSG) 66 €
Risorgimento 1859 (GMT) 75 €
Beyond Valor 2e éd. (MMP) 69 €
Solitaire ASL 2e éd. (MMP) 64 €
Total East Front pack 1 17 €
Eastern Fleet (Avalanche) 59 €
Battles of the Ancient World vol III 57 €
Wilderness War (GMT) 61 €
US Navy Plan Black (Avalanche) 45 €
Grant takes command (MMP-AH) 84 €
House Divided (Phalanx Games) 39 €
The Invasion of Italy (Avalanche) 42 €
Kasserine (GMT) 54 €
Airborne (extension Panzergrenadier) 45 €
Genesis 48 (Critical Hit) 66 €
Paths of Glory (GMT) 60 €
Strategy & Tactics 208 (DG) 28 €
Cataphract (GMT) 76 €
Combat: Koursk (Critical Hit) 65 €
World in Flames Final Edition 145 €
WiF Millenium Annual 31 €

Pour Commander

Par courrier postal
Store4war, 5, rue Danton, 13760 Saint-Cannat, France

MODE DE PAIEMENT
chèque ou mandat (francs français ou €)
carte bancaire (n° de carte, date d'expiration)

Par téléphone 04 42 50 69 83
lundi-vendredi 9h/12h et 13h30/18h
samedi 9h à 12h

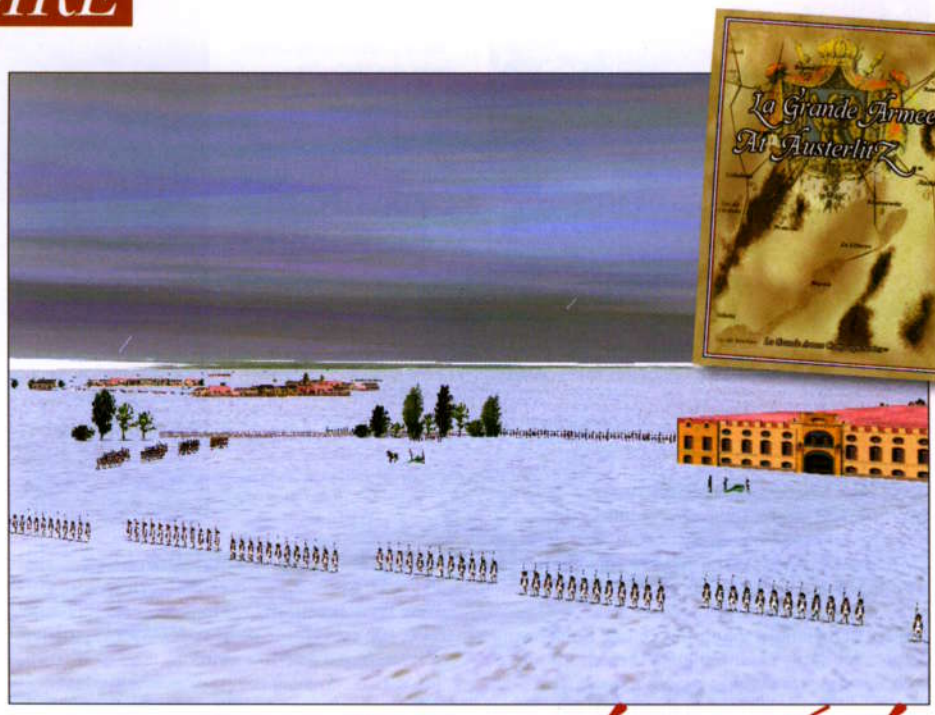
INFORMATIONS DE LIVRAISON :
prénom & nom, adresse

Sur Internet
paiement sécurisé en 128 bits

PORT en France :
4,5 € en colleco / 9 € en colissimo
commande > 76 € :
GRATUIT en économique !
Etranger : consulter notre site internet

LA PREUVE EST FOURNIE, avec *Austerlitz*, qu'un créateur français peut innover, séduire un éditeur américain (Matrix Games), et s'attaquer sans complexes au marché du jeu d'histoire sur ordinateur. L'essentiel est pourtant ailleurs : *Austerlitz*, même s'il n'est pas encore complètement abouti, est un jeu excellent !

Frédéric BEY



LA GRANDE ARMEE A Austerlitz

Austerlitz est une bataille en tous points remarquable. C'est bien évidemment la plus connue et la plus achevée des victoires de Napoléon. Elle se distingue par l'extrême élaboration du plan qui a conduit l'armée française au succès. Napoléon a préparé ses stratagèmes tactiques à l'avance (intoxication de l'ennemi sur ses intentions, aile droite affaiblie et recours à « l'ordre oblique »), il a choisi son terrain et mûri son plan bien avant que le soleil ne se lève sur cette journée fameuse du 2 décembre 1805.

DES PRINCIPES RADICAUX

Jean-Michel Mathé a choisi de ne faire aucune concession avec sa vision novatrice du jeu d'histoire sur ordinateur. Il s'agit de donner au joueur un rôle cohérent et réaliste : celui du général en chef de l'une des deux armées. Le joueur ne peut pas tout voir ou contrôler, mais il peut concevoir, de façon très détaillée, son plan de bataille et la manière dont il souhaite l'exécuter. Il est véritablement plongé dans la posture mentale du chef, avant l'affrontement décisif, dont on va jouer une véritable « reconstitution ».

Austerlitz n'a ni hexagones, ni tour de jeu. Il est complètement conçu pour être joué en « temps réel ». Des pauses sont possibles, mais tout est fait pour que le joueur donne ses ordres aux chefs de corps, avant le combat. Son intervention doit ensuite être plus discrète : réaction aux situations non prévues, choix des formations tactiques des unités, intensité des attaques. Par exemple, devant une résistance soutenue, il peut demander à un corps de faire une pause dans sa marche et d'avoir recours à une préparation d'artillerie. Du point de vue de l'interface, le joueur a le choix entre une vision 2D et une vision 3D totale du champ de bataille. Cette dernière est magnifiquement mise en scène par un graphiste également français, même si au début, on a tendance à parfois s'égarer. Cette qualité se traduit par une configuration technique minimale relativement exigeante.

La palette d'action proposée au joueur est très complète, avec un accent prononcé sur le respect des réalités militaires de l'époque. Il est en premier lieu possible de réorganiser l'organigramme de ses troupes, en détachant des unités d'un corps à un autre. Les ordres peuvent êtres donnés pour exécution immédiate, ou avec un délai précis. Les colonnes peuvent être lancées à l'assaut en échiquier, en ordre linéaire en ordre mince, mixte, linéaire ou profond.

Des actions « réflexes » viennent s'ajouter aux ordres : le tir à l'approche de l'ennemi, la fuite en cas de pertes trop importantes ou encore le ralliement. Il faut enfin savoir que la méthode de résolution des combats est « déterministe » (en fonction des effectifs, des positions ou de la qualité des troupes), le jet de dé virtuel ne servant qu'à simuler la perte possible du drapeau de chacune des formations...

LES DEVELOPPEMENTS A VENIR

Sortie en début d'année, *Austerlitz* requiert le téléchargement, sur les sites Matrix (**www.matrixgames.com**) ou Histwar (**www.histwar.com**), d'un *patch* qui le portera en version 1.2, pour fonctionner sans aucun souci. Le regret le plus immédiat est de ne pas disposer d'option multi-joueurs, dans cette version 1.2 d'*Austerlitz*. Le joueur ne peut, pour l'instant, qu'affronter l'IA, certes très satisfaisante, du jeu. La version 2, multi-joueurs, est annoncée pour mars 2002. Une évolution de l'IA est prévue pour juin. Aux choix actuels entre une IA rigide, défensive ou offensive, s'ajoutera une IA réactive (ajustant ses choix tout au long des parties) et qui pourra être mélangée avec les trois options de départ (réactif-défensif, réactif-rigide etc.). Très ambitieux, l'*Austerlitz* de Matrix Games et également très riche. Raisonnablement complexe, il procurera des heures de jeux palpitantes aux amateurs exigeants de simulation historique. Nous ne manquerons pas de vous en reparler, après des tests plus exhaustifs dont nous nous réjouissons par avance. ❐

LA GRANDE ARMÉE A AUSTERLITZ

Qualités : Enfin un jeu sur Austerlitz ! Finesse graphique et mécanismes très élaborés de la reconstitution historique. Vision « intelligente » du jeu en temps réel. Jeu entièrement en Français.

Défauts : Pas encore de mode multi-joueurs. Gros patch à télécharger pour la première version.

CYBER STRATEGE RAVAGE

LE MAGAZINE DES JEUX DE STRATÉGIE FANTASTIQUE

RAVAGE
A voile et à vapeur
Les clans Nains et Gobelins pour Confrontation II
Ha-Shin !
Un jeu inédit dans ce numéro
Les armées de Vacilles
Premier livre d'armée pour Void
Ronin War
Le grand frère de Ronin Duel arrive !

Argl..., des Trolls, des Spaces Marines, des Dragons, des Wolfens.... Ils l'ont fait !!!!

Et oui, nous l'avons fait. Dédiée à tous les amateurs de jeux avec figurines de Médiéval-fantastique et de Science-fiction, sans oublier les mondes annexes et périphériques ; *Ravage* est la revue de tous les jeux, du plus connu au plus rare, du plus simple au plus compliqué, du plus déjanté au plus raisonnable, pour tous les joueurs.

Jusqu'à maintenant réduites à la portion congrue et reléguées à la fin des magazines de Jeux de rôles ou bien uniquement présentes dans des revues d'éditeurs, les figurines prennent le large et deviennent les vedettes de leur propre production.
Avec un regard nouveau et loin de tout esprit de controverse ou de polémique, Ravage vous invite à la grande collision des univers pour que vos figurines de plomb ou de plastique bénéficient d'un nouvel éclairage.

Ravage n'oublie pas non plus la grande famille du jeu en général puisque nous aborderons aussi les jeux informatiques, les JdR, les jeux de plateau et de cartes, les consoles, toutes les inspi BD et livres qui correspondent à ces univers qui vous fascinent.

Au sommaire du **numéro 9** de RAVAGE

- Un jeu prêt à jouer : Ha-Shin !
- Les clans Nains et Gobelins pour Confrontation 2®,
- Ronin War® : Le grand frère de Ronin Duel®
- Vasa Forcebook : Le premier livre d'armée pour Void®
- Un scénario pour Lord of the Rings : Osgiliath
- et toutes les autres nouveautés : figurines, jeux, BD, jeux video...

Une publication Histoire & Collections

Tous les deux mois en kiosque pour 5,95€ (39 FF).